6

DEMOS: WIP3OUT, NO FEAR, LEGO RACERS, UM JAMMER LAMMY, R/C STUNT COPTER, POINT BLANK 2, FFVIII (VÍDEO) Y MÁS...

* CD sólo válido en España

¡A CONCURSO!
10 JUEGOS KURUSHI FINAL
ESTO ES FÚTBOL + COMPLEMENTOS

Edición Oficial Española

PlayStation Magazine

Número 35

975 Ptas.
5,87 €

MC

00035
8 414090 112772

ANÁLISIS
ESTO ES FÚTBOL
La fuerza del deporte rey

REPORTAJE
GRAND THEFT AUTO 2
Actúa con precaución si no quieres que te caiga encima todo el peso de la ley

PRIMER CONTACTO
FIFA 2000
De la mano de EA llega uno de los juegos de fútbol dotado de mayor realismo

PREVIEW
ISS PRO EVOLUTION
Konami entra en juego con la secuela de uno de los mejores simuladores de fútbol para PlayStation

PREVIEW
MGS: SPECIAL MISSIONS
Ejercicios de sigilo. Por Solid Snake

La revista PlayStation más vendida del mundo

Editorial

Como cada año por estas fechas, el ambiente empieza a caldearse. Hasta estrenar el 2000 no vamos a descansar ni un minuto: que si presentaciones por aquí, que si campañas de promoción por allá... y es que a PlayStation —por si alguien lo dudaba— aún le queda cuerda para rato. Lápiz y papel. Apunta:

Noviembre. Asistiremos al lanzamiento de varios bombazos: *Dino Crisis*, *FIFA 2000*, *Crash Team Racing*, *Tomb Raider IV: La Última Revelación*... ¡Nos va a faltar tiempo!

Diciembre. Para Navidad Sony se reserva la entrega de la segunda parte del juego que ha sido y continua siendo el rey del motor. Por fin, *Gran Turismo 2*. Se nos hace la boca agua...

Y hablando de lanzamientos, no podemos ignorar la llegada de Dreamcast a nuestro país. En el momento de escribir estas líneas Sega ya ha puesto la nueva máquina a disposición de sus usuarios. Sin comentarios. Sólo decir que bienvenida sea si ha de contribuir a enriquecer el mercado de los videojuegos. Con el tiempo se verá quién es mejor. Por supuesto, nosotros no tenemos ninguna duda al respecto. El reinado de Dreamcast durará un año, hasta otoño del 2000 cuando haga su aparición PlayStation2.

Hemos empezado mencionando lo que va a acontecer en el sector PlayStation a lo largo de las próximas semanas. Pues bien, no podemos pasar por alto la celebración de uno de los salones de informática más importantes de España: SIMO TCI. Del 2 al 7 de noviembre encontraréis en el stand de MC Ediciones, empresa editora de esta revista, más de 100 m² dedicados a PlayStation. Nos vemos.

Mònica Bassas

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?

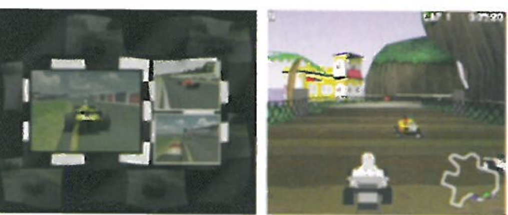


*CD incluido sólo para su distribución en España.

Una pizca de *Wip3out*, dos cucharadas de *No Fear*, una ración de *Point Blank 2*, un pellizco de *R/C Stunt Copter*... Mézclalo con todo lo demás y obtendrás un CD digno de la Guía Michelin. Degústalo despacito.









WIP3OUT — Jugable
Uno de los mejores juegos de carreras espaciales nunca vistos. ¡Disfrútalo!

NO FEAR — Jugable
¡Ponte un chubasquero y corre a la página 108 si quieres detalles!

UM JAMMER LAMMY — Jugable
Tú y un colega maltratando a una pobre guitarra. ¡Qué delicia!

POINT BLANK 2 — Jugable
Te concentras, apuntas con pulso firme y aprietas el gatillo una y otra vez. Un juego simple pero genial.

R/C STUNT COPTER — Jugable
Pilotar un helicóptero a control remoto no es moco de pavo... Pon a prueba tu aptitud para las maniobras en el complicado *R/C Stunt Copter*.

LEGO RACERS — Jugable
«Vamos de paseo, ¡pip, pip, piip! En un coche nuevo, ¡pip, pip, piip!...» La verdad es que pilotar estos coches es para troncharse...

FINAL FANTASY VII — Vídeo
Un juego de rol fantástico, genial, fascinante, maravilloso, ...

F1 '99 — Vídeo
Todo lo que hace de F1 un espectáculo: emoción, choques, vuelcos y un buen comentarista.

MISSION: IMPOSSIBLE — Vídeo
Lo imposible es desengancharse de este vídeo... pero ¡vigila, se auto destruirá en 30 segundos!

40 WINKS — Vídeo
Vete a la cama con Tumble y Ruff, ¡será la mejor noche de tu vida!

LMA MANAGER — Vídeo
El nuevo rey de las simulaciones de Venables.

ESTO ES FÚTBOL — Vídeo
¿Quién necesita ahora los domingos por la tarde?

Sumario

30 noviembre 1999

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Mònica Bassas**
Jefa de redacción: **Blanca Amorós**

Maquetación Electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

José Luis Coto, Quique Fidalgo, Oriol Garcia, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Albert Lavila, Arnau Marín, Sonia Ortega, Carles Plana, Rosana Rivero, Mike Roberts, Carlos Robles, Zoraida de Torres, Laura Trujillo,Domènec Umbert, Emma Vicente,Guillem Vidal.

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Pilar González y **Montse Casero**
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 914 170 483 Fax: 914 170 533

Publicidad de consumo

Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones

Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita

MC

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Difusión controlada por 





FIFA 2000



Tomb Raider: La Última Revelación



Music 2000

PRIMER CONTACTO

PREPLAY

86

Xena: La Princesa Guerrera

62

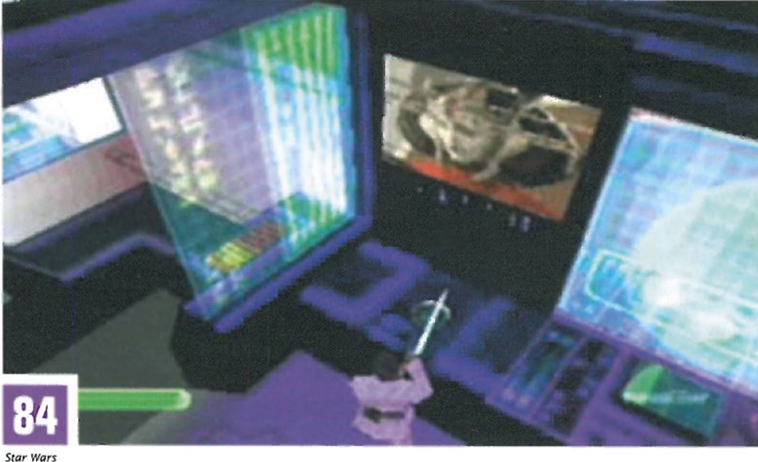

Fórmula 1 '99

82

Sled Storm

78

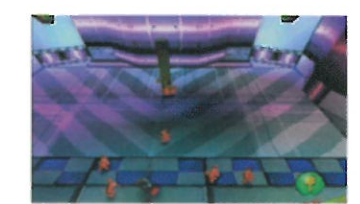
Quake II

84

Star Wars

66

Final Fantasy VIII

PLAYTEST



SECCIONES

Busca aquí noticias mil, mega concursos, respuestas a tus preguntas y profecías mensuales...

LOADING

¡QUE EMPIECE EL ESPECTÁCULO!

TOKIO GAME SHOW Y PLAYSTATION2. ¡AL ABORDAJE!



«Si todo el año fuera de alegre vacación, divertirse resultaría más enojoso que trabajar.» Pues sentimos no estar de acuerdo con el maestro William Shakespeare, porque en *PlayStation Magazine* adoramos el trabajo y nos divertimos tanto que nos parece estar siempre de vacaciones. Que tenemos que ir a la presentación de PlayStation2... pues vamos. Que tenemos que viajar a Japón para ver los videojuegos del futuro... pues hacemos las maletas. Que tenemos que visitar las compañías que han hecho famosos, entre otros, *Final Fantasy* y *Gran Turismo*... pues nos sacrificamos... ¡Ay! ¡Qué dura es la vida del trabajador!

Pues sí, lo has adivinado. Esta vez el deber nos llevó a Japón así que hicimos las maletas y nos dirigimos al Tokio Game Show. No hacía ni una semana que habíamos asistido a la presentación de PlayStation2 y ante nosotros se presentaba la oportunidad de ver *in situ* la consola de última generación de Sony. ¡Qué nervios! El *stand* de Sony, cómo no, estaba a rebosar. Centenares, miles de curiosos se amontonaban ante las vitrinas en las que se guardaba celosamente la PS2. ¡Qué maravilla! ¡Algo más de dos









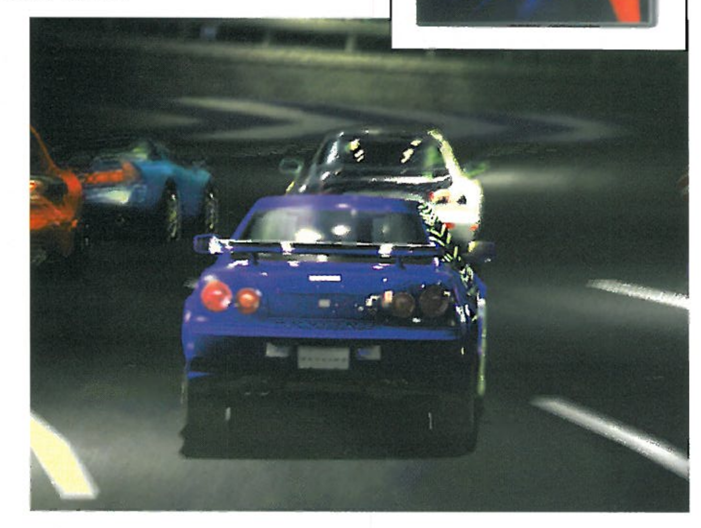
Tekken Tag, Street Fighter, Armoured Core 2 y el nuevo Ridge Racer. ¡Recréate la vista, chaval!

quilos de pura tecnología! ¡Y viene muy bien acompañada! No, no nos referimos a las azafatas, ni al Dual Shock 2, ni siquiera a la tarjeta de memoria de 8MB, sino a la cantidad de títulos que se preparan para PlayStation2. *Gran Turismo 2000* que, a pesar de estar tan sólo al 30% de su desarrollo hizo las delicias de los presentes, fue uno de los más solicitados. Por supuesto que jugamos y si no fuera por la cara que ponían los que estaban en la cola, aún tendríamos el mando entre nuestras manos. ¡Brrrrmmm! Otros programas que están en desarrollo para la consola de nueva generación de Sony y que también pudimos ver en la feria son *Eternal Ring, Popolocrols III* (una versión piloto), *Kessen* (cuyos protagonistas son guerreros samurais), *The Bouncer, Dark Cloud* y por último, pero no por eso menos importante, el esperadísimo *Tekken Tag Tournament.* ¡Increíble! ¡Maravilloso! ¡Queremos uno! ¡YA! No tenemos paciencia...

Pero, no te vayas a pensar ni por un momento que los chicos de Sony se han olvidado de la Play actual —recuerda que PS2 será compatible con los juegos de la gris de Sony—, así que en su *stand* también había expuestos algunos de los títulos que estarán disponibles en breve, como por ejemplo, *Crash Team Racing,* en el que el travieso Crash y sus amigos se han motorizado o *Gran Turismo 2* (no hay palabras para describir lo bueno que es). Además, pudimos ver un par de PocketStation de dimensiones gigantescas en las que podías jugar con Specter, un personajillo inglés al que le encanta bailar.

Y hablando de baile. Tendríais que haber visto a las chicas de Namco. ¡Cómo bailaban! No, no estaban locas. Estaban celebrando el vigésimo aniversario de Pac-Man, el come-cocos más famoso del mundo. Y qué mejor manera de hacerlo que lanzar al mercado un título para PlayStation: *Pac-Man World.* Otro juego que prepara la compañía es *Dragon Valor.*

Del *stand* de Namco nos dirigimos a hacer una visita a Square y mira por donde nos encontramos con una imagen enorme de *Parasite Eve II.* No hay derecho, aquí aún no hemos podido disfrutar de la primera entrega y en Japón ya están a punto de ver su secuela. En fin, a ver si tenemos más suerte con los juegos de rol *Chrono Trigger* y *Chrono Cross* (la protagonista de este último es una niña pelirroja de grandes coletas). En *Vagrant Story,* el personaje principal es un guerrero que posee una gran espada y amplios poderes. No, no se trata de más aventuras de nuestro querido Squall, aunque la compañía desarrolladora es la misma así que, a lo mejor son primos... ya investigaremos. Los chicos de Enix nos mostraron otro juego de rol, *Valkyrie Profile,* y una aventura espacial llamada *Planet Laika*; sí, como la primera perra que enviaron al espacio. Pero no la vimos por ninguna parte. Palabra.



Imágenes exclusivas de Gran Turismo 2000. Parece mentira, ¡se ha mejorado el resultado del original!





La foto que todos estábamos esperando: PlayStation2. Un montón de posibilidades a tu alcance.

Ken Kuturagi

Capcom y su residentevilmanía (o mejor dicho Biohazardmanía) fueron otra parada obligatoria en la feria. Siempre tan atentos, aunque no sin las benditas colas pertinentes, nos pasaron una proyección de *Biohazard 3 Last Escape* y después jugamos —mientras nos lo permitieron los ansiosos fans— con *Biohazard Gun Survivor*, un título que será compatible con la pistola de Namco en el que, para variar, tendrás que deshacerte de mogollón de *zombis*. ¡Vaya fiesta! ¡Qué suenen los tambores! Hombre... es un decir, cómo son estos chicos de Konami, con lo serios que parecían. Los mismísimos Beatles serían unos auténticos fans de PlayStation si hubieran visto los títulos que preparan: *DrumMania*, para PlayStation2, es un juego en el que el pad es una batería; *Pop 'n Music, Beatmania Append* 4^{th} *Mix, Dance Dance Revolution* 2^{nd} *Remix, Dancing Stage* —en el que para jugar debías bailar sobre una alfombra— y... ¡Qué no pare la música! *Guitar Freaks*. Con este juego (el pad es una guitarra, como lo oyes), sí que nos atreveríamos a competir con el mismísimo Paco de Lucía...

Pero no te preocupes porque si lo tuyo no es la música, los chicos de Konami también pondrán a tu disposición una serie de títulos de lo más variopinto, desde juegos en los que simularás que eres un pescador —*Exciting Basr 2*— hasta programas en los que la hípica es el argumento que hace girar la historia (*Breeding '99 Stud*). Ya ves que hay para todos los gustos.

No nos podíamos ir de la feria sin hacer un alto en los *stands* de Taito (*Landmaker* —tipo *Tetris*—, *Psychic Force 2, Boy* y *Densha de Go! 2*, en el que eres el maquinista de un convoy); Sunsoft (*Love Games*) o Bandai (*Silent Bomber*, un título de rol), ya sabes cómo nos gusta nuestro trabajo.

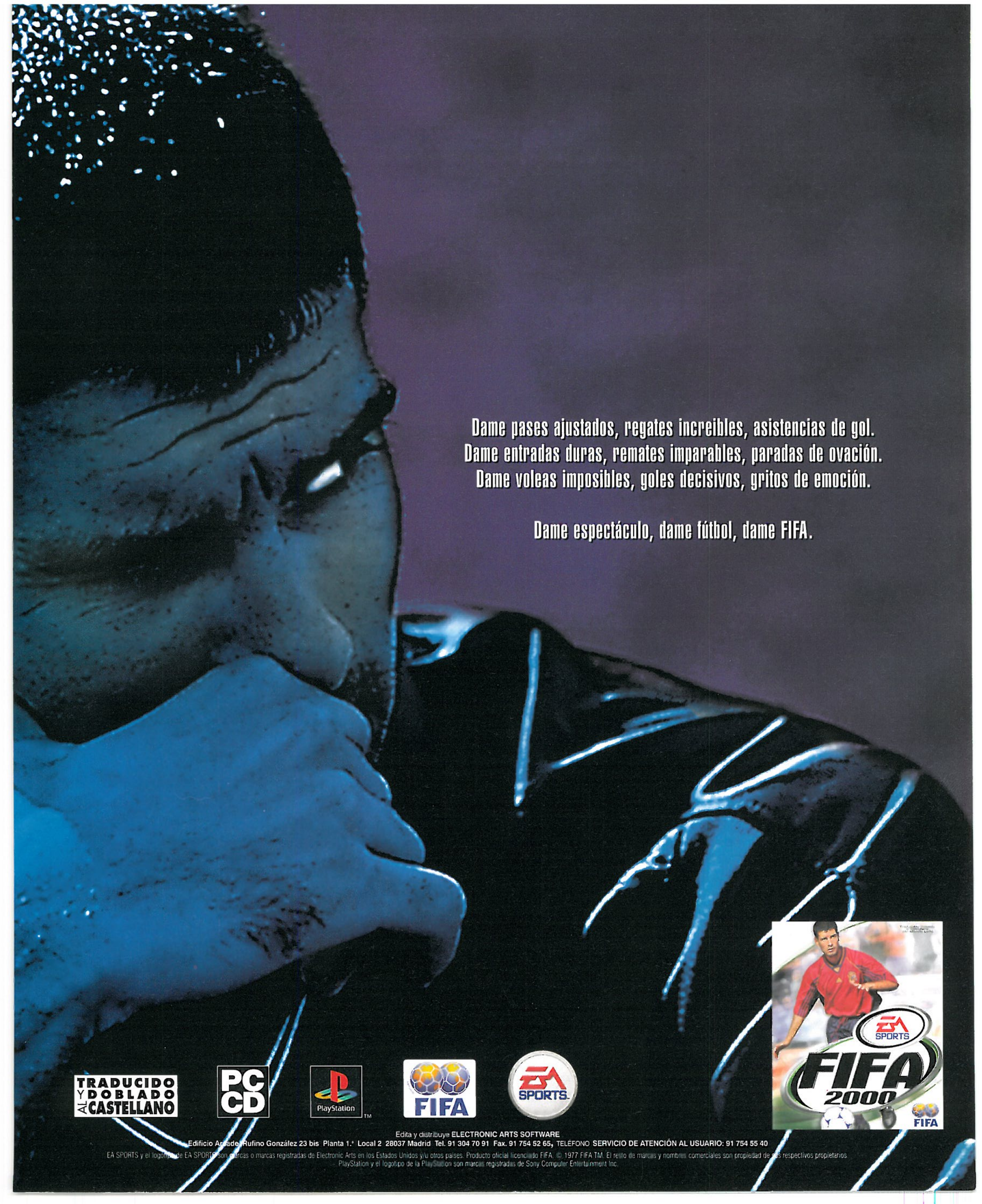


En Square con los creadores de *Final Fantasy VIII*.

AVENTURAS Y CARRERAS

Los chicos de Sony nos invitaron a visitar las instalaciones de Square y Polyphony en Japón y, por supuesto, aceptamos gustosos. ¡Qué gozada! El presidente de Square Co Ltd., Tomoyuki Takechi, nos explicó que este año va a ser muy importante para la compañía ya que van a lanzar títulos como *Final Fantasy VIII, Saga Frontier 2, Chocobo Racing* o *Legend of Mana*, entre otros. Respecto a PlayStation2, Takechi avanzó que Square está desarrollando siete juegos, aunque únicamente desveló que la serie *Final Fantasy* estará entre ellos. ¡Uf! Menos mal. El presidente de Square considera Europa como uno de los mercados más importantes, por lo que espera que *FFVIII* tenga tanto éxito como su predecesor. No, no nos olvidamos de preguntarle sobre *Final Fantasy: The Movie*. De momento, hemos podido averiguar que está en proceso de producción en los estudios que tiene la compañía en Honolulu (Hawaii) y que se podrá ver en el año 2001. El amor y la amistad serán los temas en torno a los cuales girará el argumento. Tomoyuki Takechi matizó que «el juego y el film no tendrán el mismo escenario». «Espero que os guste la película tanto como el juego», concluyó. Eso no hay ni que decirlo. No nos ponemos a la cola porque tenemos que acabar la revista que si no...

Una vez en las instalaciones de la compañía también tuvimos la oportunidad de hablar con Takashi Tokita, director de *Chocobo Racing*, el primer juego de acción que lanza Square,



Dame pases ajustados, regates increíbles, asistencias de gol.
Dame entradas duras, remates imparables, paradas de ovación.
Dame voleas imposibles, goles decisivos, gritos de emoción.
Dame espectáculo, dame fútbol, dame FIFA.
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
PlayStation
FIFA
EA SPORTS
EA SPORTS
FIFA 2000
FIFA
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65, TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Producto oficial licenciado FIFA. © 1977 FIFA TM. El resto de marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

además de uno de los títulos en los que los Chocobos son los protagonistas.

¿Ya te pensabas que nos habíamos olvidado, eh? Pues, no. También hablamos con el director de *Final Fantasy VIII,* Yoshinori Kitase, así como con el supervisor y con el director de arte del proyecto. «Hemos intentado encontrar algo nuevo que ofrecer para que disfrutaran más del juego; hay que sorprenderles porque sino piensan que sólo se trata de una extensión, aunque queremos que a la vez se sientan cómodos», manifestó Kitase. El director de arte añadió al respecto que «hemos ofrecido un mundo nuevo a los jugadores para atraer a los más noveles sin por ello decepcionar a los fans de siempre». Para hacer posible *FFVIII* han sido necesarias unas 480 personas. ¿Qué te parece? Muchos os estaréis preguntando si en esta ocasión también van a existir diferencias entre la versión japonesa y la europea. Pues bien, la respuesta es no, a excepción del Battle System, que sí se ha cambiado. «Con *Final Fantasy VII* no éramos muy conscientes del mercado europeo, pero con esta entrega se han controlado todos los elementos para no molestar a nadie y a su vez para no introducir ningún ítem que no se entienda. Lo mismo sucede con el mercado norteamericano», concretó el director de *FFVIII.*





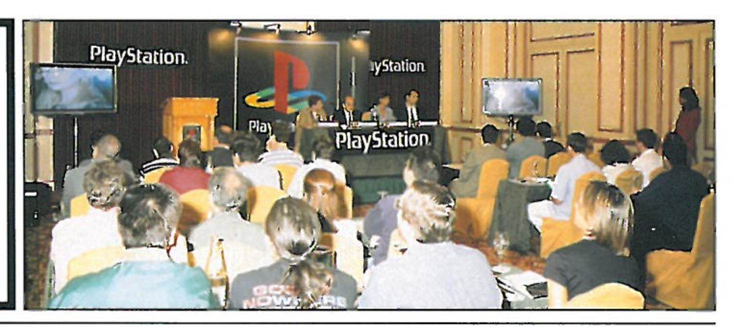
Imágenes de PlayStation2. Según Chris Deering "literalmente, rezuma tecnología: es como una televisión digital de alta definición y un monitor de PC a la vez". Es el futuro de los videojuegos.

Y por fin la última etapa de nuestro viaje: las instalaciones de Polyphony. El mismísimo vicepresidente de la compañía y creador de los dos *Gran Turismo,* Mr Kazunori-san, fue el encargado de mostrarnos tanto la secuela del simulador de carreras como el juego que preparan para PS2: *Gran Turismo 2000.* «Hemos mejorado muchas de las características que se ofrecían en *Gran Turismo*. Intentar que la simulación fuera más divertida y a la vez realista ha sido todo un reto», afirmó Kazunori-san. Los coches de *Gran Turismo 2* serán más difíciles de conducir que en la primera versión y continuarán sin sufrir desperfectos, por mucho que vayas por el circuito como si te hubieras tomado alguna copa de más. «Los vehículos no se abollan por respeto a las compañías fabricantes de los coches que aparecen en el juego. Los jugadores europeos nos pedían que si tenías un golpe con el coche, éste sufriera los daños pero no será así. Lo que sí sentirá el jugador es que el coche no se mueve de la misma manera si ha sufrido un accidente que si acaba de salir de la fábrica», matizó el creador del juego. Si en *Gran Turismo* había 24 licencias, el número de éstas en la segunda entrega es de 60.

En cuanto a la capacidad de la Play, comentó que «cuando se trabajaba en el primer *Gran Turismo*, pensamos que habíamos utilizado la consola al 100%. Tras las investigaciones efectuadas para desarrollar la secuela —que verá la luz en nuestro país en diciembre— nos dimos cuenta que sólo habíamos usado un 75% de la capacidad de la consola». A pesar de ello, Mr Kazunori comentó que «hay muchas cosas que se han quedado en el tintero en *GT2* porque la tecnología de la Play actual no las permitía, pero la PS2 hará que el juego sea más real y más natural, dos de las características que ya se querían conseguir en la segunda entrega». A modo de ejemplo, el vicepresidente de Polyphony añadió que con la PlayStation2 será posible que cuando un vehículo dé muchas vueltas por un mismo circuito, éste se ensucie. ¿Qué te parece? Bueno, y por pedir que no quede. ¿Mr Kazunori, podremos hacer una foto a nuestro coche, insertarlo de algún modo en el programa y hacer que corra en el juego? Sonrisas...

UN DUENDE EN LA REDACCIÓN

El mes pasado os explicamos cómo fue la presentación en Madrid de la consola de nueva generación de Sony, la PS2. Pues bien, en ese texto os dijimos que se lanzaría el próximo 4 de marzo en España cuando en realidad queríamos decir que en esa fecha se empezaría a vender en Japón. QUE QUEDE CLARO, EN ESPAÑA SALDRÁ A LA VENTA EN OTOÑO DEL 2000. Ya nos gustaría que fuese verdad, pero no lo es. Teníamos tantas ganas que nos traicionó el subconsciente... En *PlayStation Magazine* no somos perfectos. Para eso ya está PlayStation2.



La presentación de la PS2 en Madrid contó con un gran número de asistentes.

Dame tapones que dan miedo, triples imposibles, mates de impresión,
asistecias invisibles, faltas peligrosas, saltos hasta el cielo,
contraataques imparables, defensas agresivas, finales de infarto.

Dame espectáculo, dame baloncesto, dame NBA Live.

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

PC CD

PlayStation

NINTENDO 64

NBA

EA SPORTS

EA SPORTS NBA LIVE 2000

FIEBRE TREKKIE

DONDE NINGÚN AFICIONADO HA LLEGADO TODAVÍA


Próximamente, cuando visitemos los locales de Warthog, presentaremos más artimañas intergalácticas.

PSMag ha echado un ojeada al material que está preparando Activision. Entre los proyectos de esta compañía nos hemos encontrado con Star Trek: Red Squad, que está en proceso de desarrollo en Warthog, Manchester.

De un estilo similar a *Colony Wars*, este juego ha recibido una fecha estelar en el universo en expansión de *Star Trek*, que es donde se desarrolla. Para los que no sepáis nada de este tema, os diremos que la fecha estelar en cuestión es un momento determinado en los acontecimientos de *The Next Generation*. Michael Dorn (el teniente Worf) y Patrick Stewart (el capitán Picard) aparecerán en el juego, aunque aún no está claro el papel que desempeñarán.

No obstante, la novedad más importante para los aficionados es que, haciendo un curioso uso de la licencia de *Star Treck*, la mayoría de las naves no se parecerán a las de la serie ni a las de la película.

Para aumentar la jugabilidad, los diseñadores de Warthog han creado pequeñas naves de combate para cada una de las especies que aparecerán en el juego, aparte de los Pájaros de guerra Klingon y otros artefactos más conocidos. También intervendrá una especie completamente nueva. Además la Paramount está tan impresionada con los diseños que Warthog apunta la posibilidad de que algunos de ellos aparezcan en futuros episodios de Star Trek. Os mantendremos informados.



"El espacio: la última frontera..." O así era hasta que irrumpieron Rughead y Baldy.

LA OLIMPIADA DE PLAYSTATION

EIDOS DA POSITIVO EN LA LICENCIA OLÍMPICA OFICIAL

El adinerado coloso del software Eidos ha anunciado hace poco que se ha hecho con la licencia oficial para digitalizar las Olimpiadas del año que viene. Tras firmar un trato por seis años —con el que Eidos se ha agenciado los juegos de Sydney 2000 y ha obtenido de regalo los de invierno de Salt Lake 2002 y los de verano de Atenas 2004— la compañía desarrollará una serie de títulos basados en los 28 deportes que se incluyen cada cuatro años en estas reuniones de músculo atlético.

«Estamos encantados de publicar juegos basados en la que es sin duda la prueba más importante del calendario deportivo mundial —dice Mike McGarvey, jefazo de Eidos—. Lanzaremos un juego de gran calidad que hará sentir a la gente de todo el mundo que puede participar de esa gran emoción.»

La forma que adoptará dicha emoción está aún por determinar, pero puedes esperar una mezcla de diferentes deportes. Habrá pruebas en la piscina (mira la musculosa nadadora de la foto, con su bañador de diseño) y también eventos más tradicionales en un estadio, tales como el salto de altura, la jabalina y los 110 metros valla. El juego de *Sydney 2000*, actualmente en desarrollo a cargo del equipo Attention To Detail, está previsto para finales de año. De momento, Eidos nos ha dejado echar un vistazo al trabajo realizado hasta ahora por ATD con una prueba de 100 metros para ocho jugadores. No está nada mal...

Aparte de la promesa de pruebas más frías basadas en los juegos de invierno de Salt Lake City del 2002, Eidos espera que su título olímpico supere a la serie *Track And Field* de Konami en la carrera hacia el podio de los simuladores deportivos. Eidos, claro, espera poder igualar, si no superar, la frenética experiencia deportiva aporrea-botones de Konami.

Lo cual significa que las temidas ampollas e inflamaciones derivadas del esfuerzo de corredores, nadadores, lanzadores y demás se trasladarán a tus dedos destroza-pads. Si creías que los 800 metros eran duros para los competidores de verdad, verás que cuesta aún más cuando las piernas son reemplazadas por pulgares.


Sabrás más acerca de todo ello cuando sometamos a Eidos a un rutinario análisis de orina en números venideros.

VUELVE MCRAE

CODEMASTERS DESAFÍA *V-RALLY 2* CON *COLIN MCRAE RALLY 2*









Si de Codemasters dependiera, sus ruedas arrancarían enseguida. Pero de todos modos no hay prisa: el primer *Colin McRae Rally* sigue siendo el mejor simulador de coches por ahora. Infogrames es quien debería darse prisa con el lanzamiento de *Rally Masters*...

En Codemasters planean propinar una sonora bofetada en los morros a V-Rally 2, uno de los juegos de conducción más aclamados de los últimos tiempos, y tienen pensado conseguirlo con su propia secuela, Colin McRae Rally 2. Como sucede en todas las segundas partes, el juego es más grande y mejor que el primero (los coches han pasado de tener 400 polígonos a 700), y la conducción promete ser aún más realista. Los escenarios son claramente superiores a los ya geniales circuitos del primer juego: más detalles, más circuitos, más derrapes peligrosos, curvas delirantes llenas de grava...

Codemasters trabaja de nuevo estrechamente con Colin McRae y su copiloto Nicky Grist para retocar al máximo el realismo de la conducción y renovar el aspecto del juego original, que vendió un millón y medio de copias. El cambio más visible es que McRae ha pasado de quemar el motor de un Subaru a despellejar un Ford Focus, el coche estrella del juego. Pero en realidad, todos los vehículos son más complejos. Cada coche está compuesto por 300 polígonos más que en el título original, en el que ya parecían casi reales. Se ha mejorado el realismo en la suspensión y se han añadido algunas florituras la mar de graciosas, como luces de señalización, parabrisas semitransparentes y fantásticos efectos de luz en tiempo real.

Lo que no va a cambiar es la delicada mezcla de realismo y jugabilidad que hizo del original el que todavía es el mejor simulador de coches para PlayStation. Según el productor del juego, Guy Wilday, «la potencia gráfica de la secuela es la diferencia más evidente, pero el corazón del juego —su estructura y contenido— es en lo que estamos trabajando más a fondo». Para aumentar el detalle los diseñadores han utilizado un montón de material fotográfico de distintos países como referencia. Los árboles cubiertos de nieve son más reales que nunca, y al pasar raudos y veloces por los pueblecitos podrás admirar escenarios con bares y señales de tráfico. El nuevo sistema de clima dinámico permite que las condiciones cambien durante una carrera, mientras que las rutinas de actualización de los daños en el coche introducen mejores choques, golpes y hasta vueltas de campana. Con nuevos circuitos —como en el original, con grava, nieve, tierra, arena, etc., pero más detallados— y todos los coches que has visto en el Mundial de Rally de este año en la tele, *Colin McRae Rally 2* mejora drásticamente a su predecesor. No obstante, se pretende mantener el mismo sistema de juego, tan adictivo y al mismo tiempo tan similar a los rallies de verdad. ¡La batalla por el mejor tiempo ha comenzado! Todavía está por ver qué otros modos se incluirán (esperamos que en esta ocasión haya uno en el que podamos correr contra más coches en pantalla, además de contra el reloj como en el primer *Colin*).

LUCHA SIN TREGUA

RALLY MASTERS ESTÁ A PUNTO PARA MANDAR A COLIN MCRAE A LA CUNETA





El mundo de los rallies está en guerra. ¿Podrá alguien derrotar al poderoso *V-Rally 2*?

Después de V-Rally (una verdadera droga digital) y V-Rally 2 (con sus fabulosos gráficos), Infogrames y Gremlin pretenden romper todos los moldes con Rally Masters, que espera su turno para entrar en esta ardiente lucha de barro.

«*Rally Masters* está terminado» dice Martin Brammal, el portavoz de Gremlin, «pero debido al despegue de Infogrames, se está reorganizando el asunto y ahora estamos esperando la fecha oficial de lanzamiento. Es sólo una formalidad, pero esta espera nos da la oportunidad de realizar algunas mejoras adicionales de última hora».

Por si aún no hubiese suficiente movimiento en el resucitado género de los simuladores de rallies, Acclaim también entra en escena con el próximo estreno de *South Park: South Park Rally*, aunque en realidad tiene poco que ver con *V-Rally* y *Colin McRae*... Más bien recuerda ligeramente a *Speed Freaks* o, mejor, a *Crash Team Racing*. ¡Prepárate, Crash!

Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation

CONCURSO DRIVER
Ganadores de un juego completo:

- Juan López-Caballo
Avilés (Asturias)
- Alejandro Villa
Vallirana (Barcelona)
- Sergio González
Novelda (Alicante)
- Luís Palacín
Illar (Almeria)
- Daniel Tojo
Santiago de Compostela (La Coruña)
- Jordi Murgui
Cornellà (Barcelona)
- Juan Vicente Castelló
Novelda (Alicante)
- Jose Samuel Rebollo Torluato
Málaga
- Marc Amores
Terrassa (Barcelona)
- Mario Gandarillas
Santander
- Cipriano Miguel Jorreto
Talavera de la Reina (Toledo)
- Simón Ruedas
Burjasot (Valencia)
- Arnau Mira
Ontinyent (Valencia)
- Miguel Costad
Pontevedra
- J.Vicente Ruiz
Getafe (Madrid)
- Vicente N.Cardona Godoy
Palma de Mallorca
- Angel Rodríguez
Pamplona
- Jesús Angel Fernández
Calahorra (La Rioja)
- Sebastián Rodríguez
Mollet del Vallès (Barcelona)
- Miguel Díez
Laviana

CONCURSO *OMEGA BOOST*
Ganadores de un juego completo:

- Carla Rubio Villena
Bétera (Valencia)
- Araceli López Gómez
Ametlla de Mar (Tarragona)
- Jose Antonio Nieto
Sant Boi (Barcelona)
- Angela Sanchez
Cerdanyola del Vallès (Barcelona)
- Alberto Aguilar
Sevilla
- Manuel Mellado
La Secuita (Tarragona)
- Unai Eguileor Lebrero
Bilbao (Vizcaya)
- Yessica Maria Benitz
Firgas (Las Palmas de G.C.)
- Álvaro Andreu
Córdoba
- Robert Lambridge
San Fulgencio
- Víctor Acebo
Ponferrada (León)
- David Caro
Pozuelo de Calatraba (Ciudad Real)
- Francisco Domínguez
Palencia
- Dario Freijo
Vigo (Pontevedra)
- Jorge Pérez
Burgos
- Toni Pomar
Lleida
- Francisco Domínguez
Palencia
- Héctor Martínez
Zaragoza
- Francisco José Alguacil
Algeciras (Cádiz)
- Víctor Rodal Ferro
(La Coruña)

Un Caballero Jedi debe
mantener la concentración,
su poder fluye de la Fuerza.



Prepárate para sumergirte en la aventura épica de *La Amenaza Fantasma.*
Visita como protagonista todos los alucinantes lugares del Episodio I,
donde jugarás un papel clave en todos los acontecimientos.

Hazlo o no lo hagas, pero no lo intentes.

Eres un Jedi.









www.lucasarts.com/products/phantommenace
www.starwars.com

EL FUTURO ES DE SQUARE

¡SQUARE LANZARÁ EN BREVE MUCHOS JUEGOS! POR FAVOR QUE LLEGUEN A EUROPA...







***Chrono Cross* (izquierda y centro) y *Vagrant Story* (derecha) por ahora sólo están disponibles en Japón, pero podrían llegar pronto a nuestros hogares. ¡Pongámosle un cirio a Santa Rita!**

No contentos con deslumbrarnos a todos con la perspectiva de Final Fantasy VIII, los dioses japoneses de Square han hecho públicos detalles sobre un montón de nuevos juegos que podrían ver la luz en nuestro continente por mediación de Sony.

En base a un nuevo acuerdo con Square, Sony publicará seis títulos en Europa, incluyendo *FFVIII*, *Chocobo Racing*, *Saga Frontier* y el elegante *Ehrgeiz* (rezamos para que todos lleguen a España). Los dos lanzamientos restantes aún están por confirmar, pero el compromiso de Square Japón de lanzar 12 juegos en el mismo número de meses demuestra que en su fábrica de diversión hay mucho más que habladurías acerca de *Final Fantasy IX* —por cierto, que Ryuichi Sakamoto ya está componiendo la música—. Y ahora que Square muestra cierto interés en desarrollar juegos para consolas rivales, y que ha abierto sus propias oficinas en Gran Bretaña, Sony tendrá muchas más razones para tener contentos a los maestros orientales de los juegos de rol.

Así, ¿qué es lo que obtendremos nosotros? Se han filtrado noticias de que en EE.UU. aparecerán traducciones de *Legend of Mana*, *Chrono Cross* y *Dew Prism* (mira *Orient Express* en la página 18 para saber más sobre estos dos últimos títulos) gracias a un acuerdo entre Square y Electronic Arts, y lo más probable es que dos de estos tres títulos cubran los huecos del actual trato de Square.

Por otra parte, Europa aún no ha visto el RPG de carreras *Racing Lagoon* (ni lo hará, probablemente) ni tampoco *SaGa Frontier 2*. La reciente aparición de *Legend Of Mana* en Japón, no obstante, ha proporcionado algunas pistas sobre potenciales lanzamientos europeos, ya que viene con un disco de demostración que contiene demos jugables de *Dew Prism*, *Chrono Cross* y *Front Mission 3*, así como un vídeo de *Vagrant Story*. Dado que ninguno de los anteriores juegos de *Front Mission* ha salido de Japón, no es probable que *FM3* aparezca aquí o en los EE.UU. *Vagrant Story*, por otra parte, tiene muchas más posibilidades. No es nada cuco, al contrario, ha apostado por un aire siniestro, da un nuevo giro al concurrido género del RPG con sus singulares características, además de combinar repiqueteo de botones y estrategia pura. Para los devotos del terror, *Parasite Eve 2* también figura en la lista de lanzamientos japoneses, pero la mala acogida del original en los EE.UU. podría evitar su aparición en Europa.

De modo que ¿qué saldrá en Europa? Bueno, te daremos cumplida información en cuanto lo sepamos, pero prepárate para el reportaje completo de *FFVIII*. Eso sí es seguro.



¡SUMÉRGETE!

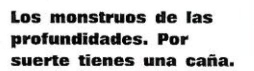
KONAMI Y CRAVE INTENTAN PESCAR UN ÉXITO

PSMag calibraba la posibilidad de que se lanzara un título de pesca (has oído bien, de pesca) y ahora resulta que tenemos dos a punto de morder el anzuelo Fisherman's Bait: A Bass Challenge, de Konami, y Reel Fishing, de Crave.

Fisherman's Bait: A Bass Challenge tiene cuatro lagos, cada uno con 15 escenarios, seis tipos de peces (además de algunas sorpresas) y presas de varios tamaños. Con estos atributos seguro que este juego complacerá a los pescadores virtuales. Es mejor jugar con el Dual Shock: de este modo el mando izquierdo sirve para lanzar el anzuelo, mientras que el derecho funciona como el carrete de la caña. Si vas cobrando sedal demasiado fuerte la caña se romperá, pero si lo haces bien surgirá un hermoso animal de las profundidades. Crave, por su parte, ha creado *Reel Fishing*. Aquí el plato fuerte son los gráficos, de realismo fotográfico. Es posible entrenarse y competir, y puedes guardar las piezas más interesantes en un acuario virtual. *PSMag* te informará de cuál de estos dos títulos acaba siendo la mejor presa.






Los monstruos de las profundidades. Por suerte tienes una caña.

¡ LA AVENTURA MÁS FASCINANTE DE LA TELEVISIÓN

AHORA EN PLAYSTATION !







TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO





Toma el control de Xena y lucha contra tus enemigos
en esta aventura llena de sorpresas y acción.

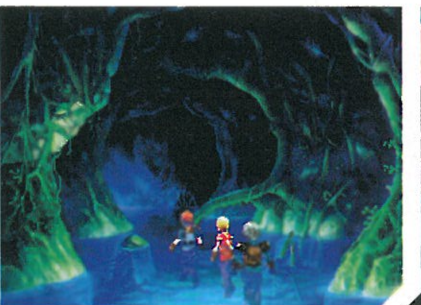
XENA™ WARRIOR PRINCESS

ELECTRONIC ARTS™

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 DE プレイステーション™

NUESTRO HOMBRE EN JAPÓN RECORRE EL MERCADO NIPÓN EN BUSCA DE LAS NOTICIAS MÁS FRESCAS. ESTE MES, EL NUEVO CATÁLOGO DE SQUARE...





***Chrono Cross*: continuación de *Chrono Trigger* y adelanto de los buenos productos que Square nos ha de ofrecer.**

CRONOLOGÍA DE UNA SAGA

Cuando Square publicó el RPG *Chrono Trigger* para la Super Famicom, allá por 1995, se vendieron más de 2,5 millones de unidades en cuestión de meses. Por este motivo no debería sorprendernos que, cuatro años más tarde, la creatividad de Square se centre de nuevo en el territorio *Chrono* para crear *Chrono Cross*, la continuación para PlayStation. *Chrono Cross*, la perla que destaca entre los doce títulos de la compañía de futura aparición, es algo más que un simple juego, puesto que ha conseguido reunir a Tanaka Hiromichi (que trabajó en *Final Fantasy I*, *II* y *III*, *Seiken Densetsu 2* y *3* y también en *Xenogears*) con Kato Masato, diseñador de la historia de *Chrono Trigger*. Otros colaboradores de *Chrono Trigger* también están participando en el desarrollo de *Chrono Cross* y, aunque el equipo no tiene tanto prestigio como la alineación original de *Chrono Trigger* (Akira Toriyama, Horii Yuuji y Sakaguchi Hironobu), Square ha invertido mucho en este proyecto.

Como en *Chrono Trigger*, en *Chrono Cross* el viaje en el tiempo desempeña un papel importante en la historia. El juego se desarrolla en dos mundos paralelos similares, de este modo, los jugadores deben viajar a través del tiempo por dos dimensiones opuestas. La trama discurre en la isla de Ernido, al sur del Continente Central Zenan. Controlando a Serge, el diminuto héroe del juego, el jugador vivirá una aventura en dos mundos, teniendo en cuenta que las decisiones que tome afectarán a la evolución de la historia. Además, como los dos mundos se bifurcan en algunos puntos, tus elecciones en un mundo tienen influencia automáticamente en el otro. Square lo denomina con orgullo el «Dual Link Scenario System».

La mezcla de gráficos en 2-D y 3-D inunda *Chrono Cross* de detalles muy complejos. En cuanto al sistema de batalla, los técnicos de Square olvidan los típicos encuentros por turnos de *Chrono Trigger* y optan ahora por un motor 3-D en tiempo real que permite dar órdenes a los miembros de tu equipo en cualquier momento. Para hacerlo más atractivo, se ha contado con los animadores responsables de los exquisitos gráficos computerizados de *FFVII* para crear las secuencias de vídeo. Es la prueba palpable de que el equipo de desarrollo de Square puede lograr lo imposible para PlayStation.

Más *Chrono Cross*: el cambio a un motor de tiempo real anticipa una jugabilidad más instintiva para la PS2.

¡RECIÉN HORNEADO!

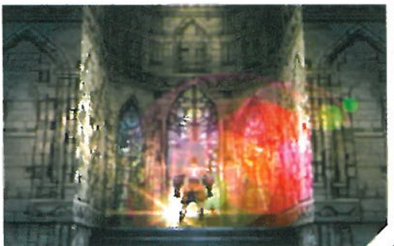
De forma opuesta al táctico *Chrono Cross*, el RPG *Dew Prism* de Square es pura acción y está repleto de batallas en tiempo real. Al más puro estilo de *Resident Evil*, puedes escoger jugar con Lou (chico) o Mint (chica), y tu elección determina el desarrollo de la historia. Sin embargo, el objetivo siempre es buscar el legendario Dew Prism, un artefacto mágico que tiene el poder de hacer que los deseos y los sueños se hagan realidad.

Dew Prism es el nuevo retoño del productor de *Chrono Cross*, Tanaka Hiromishi, que se ha unido al colaborador de Square Sugimoto Kooji, que puede alardear de currículum por haber participado en *Chrono Cross* y *Xenogears*. Entre los dos han logrado que la estructura del juego tome dos direcciones distintas: si escoges a Lou, un chico adoptado cuyos padres murieron en una tormenta de nieve, la aventura toma un giro algo más emocional, mientras que si juegas con Mint, una princesa a quien su hermana ha robado el derecho a trono, el juego es bastante más cómico.

La relación entre el protagonista y el resto de personajes no jugables también varía en función del personaje que hayas elegido, otorgando a cada historia un cariz distinto. La aparición de *Dew Prism* en Japón está prevista para este otoño.



***Dew Prism*: su doble jugabilidad supone el doble de diversión y, con un poco de suerte, la aparición del juego en nuestro país.**





Vagrant Story: ¿qué les ha dado en Japón con los juegos de rol?

JUEGOS DE CULTO

Vagrant Story también es un juego de rol (hasta aquí no hay sorpresas), pero parece menos japonés que otros títulos de Square por el estilo sombrío de su interfaz y de su sistema de juego.

La trama se centra en un personaje llamado Ashley Riot, un agente que pertenece a una misteriosa brigada contra crímenes en serie, y a quien consideran responsable del asesinato de Duke Bardoba, un lumbrera del lugar. Estos son los cabos de una compleja trama en la que se entretejen las actividades de un culto sobrenatural llamado Mullenkamp (guiado por el carismático malvado Sydney Losstarot) y la aparición de un monstruo de 2.000 años.

A pesar de recurrir a tópicos y clichés, *Vagrant Story* es diferente de los juegos de rol tradicionales. La atracción principal es la habilidad de Riot para construir y personalizar armas mediante la combinación de las diferentes partes. Las batallas se desarrollan en tiempo real y al derrotar a los enemigos principales, un sistema de *power-ups* asegura que las armas se refuercen y puedan infligir mayor daño a medida que el juego avanza.

El armamento se divide en clases diferentes. Por ejemplo, ciertas armas sirven para destruir las bases enemigas, mientras que



otras son más eficaces contra los no-muertos. Los diseñadores han ideado una presentación nueva del estado de salud. Las partes del cuerpo de tu personaje se presentan en pantalla y muestran los daños que han recibido y su efecto en cada parte del cuerpo. De este modo, si te han dado en la pierna, tu personaje irá más lento. Por otro lado, todos los enemigos tienen un punto débil, de manera que uno de los retos que tienes es encontrarlo con rapidez y aprovecharlo durante la batalla.

Vagrant Story promete ser uno de los juegos de rol más emocionantes de la programación de Square. Más información en los próximos números.



JUEGOS DE GUERRA

Koei es famoso en Japón por sus series *Sengoku* y, como se afirmaba en el último número, ha difundido con orgullo las primeras imágenes del último título. *Kessen* (traducido como *Decisive Battle*) es uno de los primeros títulos de PlayStation de «otras compañías» que se lanza en Japón. Se trata de un juego de guerra de estrategia con gráficos sin precedentes.

A pesar de que sólo se ha completado el 20%, un reciente vídeo de sus primeras fases de desarrollo mostraba algunas secuencias excelentes. Los lectores conectados a la red pueden dirigirse a www.coremagazine.com.







Kessen: los jinetes del apocalipsis de PS2 a la carga, o algo parecido.

電撃 PlayStation

LAS LISTAS DE DENGEKI

TOP 10 – LOS MÁS VENDIDOS

1. ***Dino Crisis*** (Capcom)
2. ***Persona 2*** (Atlus)
3. ***Saru Get You*** (SCEI)
4. ***Fire Pro Wrestling G*** (Human)
5. ***Grandia*** (Game Arts)
6. ***Dance Dance Revolution*** (Konami)
7. ***Rival Schools 2*** (Capcom)
8. ***Metal Gear Solid: Integral*** (Konami)
9. ***Simple 1500 Series Vol 10 The Billiard*** (Culture Publishers)
10. ***Pachislo Aluze Tenkoku*** (Aluze)

TOP 5 – LOS MÁS ESPERADOS

1. ***Dragon Quest VII*** (Enix)
2. ***SD Gundam Generation-o*** (Bandai)
3. ***Wild ARMS: 2nd Ignition*** (SCEI)
4. ***Ark The Lad 3*** (SCEI)
5. ***Dance-Dance Revolution 2nd Remix*** (Konami)

TOP 5 – LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. ***Final Fantasy VIII*** (Square)
2. ***To Heart*** (Aquaplus)
3. ***Final Fantasy VII*** (Square)
4. ***Denso Suikoden II*** (Konami)
5. ***Saga Frontier 2*** (Square)

* Listas proporcionadas por *Dengeki PlayStation*, la revista especializada súper ventas entre los usuarios japoneses de PlayStation.



COMPETICIÓN ROLLCAGE: LOS 5 MEJORES SE VEN LAS CARAS

PLAYSTATION MAGAZINE Y SONY REGALAN UN ALFA ROMEO

Al final lo conseguimos. Tras varios meses de impaciente espera llegó el momento de reunir a los cinco mejores jugadores de Rollcage de España. PlayStation Magazine convocó una de las competiciones más ansiadas por los lectores de esta revista, el concurso Rollcage. Y es que el premio se lo merecía. Y si no que se lo digan a Íñigo López Agudo, que se ha llevado todo un cochazo: ¡un Alfa Romeo 145!

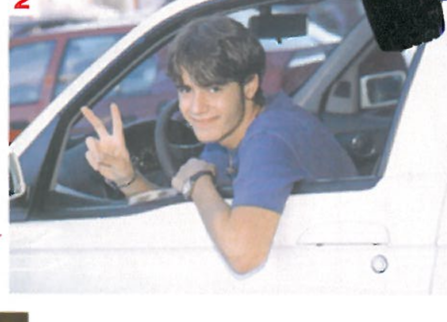
Menuda cara de satisfacción se le quedó a Íñigo López cuando se montó en su nuevo coche. Por no hablar de las de sus padres... Este bilbaíno de 16 años fue el ganador de la Competición *Rollcage,* celebrada el día 30 de septiembre en el Sports Café de Madrid (C/ Vallerhermoso, 25). Los cinco aspirantes llegaron puntuales, acompañados por sus familiares y un poco nerviosos. Tras recibir algunos obsequios (una camiseta y una revista de *PlayStation Magazine* y una gorra de Sony), los cinco candidatos se relajaron intercambiando algunas palabras con sus contrincantes... que si «qué tiempo has hecho tú»... que si «yo lo hago en tal o en cual marca»... que «qué circuito nos vamos a tener que pasar»... En fin todo lo que se puede decir en un momento así.

Pero no todo fue tan relajado. En cuanto empezaron a entrenarse, los nervios de apoderaron de algunos... Se trataba de la fase final y el premio bien merecía un poco de excitación. Recordemos que los cinco concursantes fueron seleccionados después de conseguir los mejores tiempos en una demo cronometrada del juego de Psygnosis, incluida en uno de los CD que ha regalado

1



2



[1] Los cinco elegidos. Mirad bien esos sonrientes caretos porque lo suyo fue toda una hazaña. [2] La pura imagen del triunfo. ¡Vaya cara de satisfacción, Íñigo!

EL JUEGO DE CONDUCCIÓN MÁS CONTROVERTIDO PARA CONSOLAS

CARMAGEDDON™

EL FIN DEL MUNDO SE ACERCA Y LA CARRERA POR LA SUPERVIVENCIA ESTÁ EN JUEGO

¿SERÁS CAPAZ DE ARROLLARLES?*

* AVISO A SICÓLOGOS Y PRENSA SENSACIONALISTA: QUE SON ZOOOOOOOOOOOOMBIS





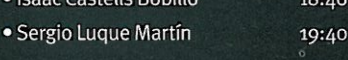




www.sci.co.uk

LOS 5 MEJORES

NOMBRE	TIEMPO
• Íñigo López Agudo	15:39
• Santiago Román Leira	17:10
• Ángel I. Carballo de la Colina	18:23
• Isaac Castells Bobillo	18:46
• Sergio Luque Martín	19:40







Los nervios se apoderaron de más de uno. ¡Concéntrate!



El afortunado y su coche nuevo acompañado de Carmen Ruíz, Jefa de Ventas de MC Ediciones, Alicia Sanz, Jefa de Relaciones Públicas de Sony y Mònica Bassas, Directora de *PlayStation Magazine*.

PSMag (nos duelen los ojos cada vez que nos acordamos de aquellos días en los que tabulamos los centenares de cartas que recibimos con vuestros códigos...). Íñigo demostró tener un temple como el de Solid Snake cuando elimina a sus enemigos, al conseguir la mejor vuelta de un total de tres en el circuito G-Force del modo cronometrado. Su tiempo fue de 15:39, gracias al cual dejó atrás a sus rivales con bastante diferencia.

De todas formas los cuatro participantes que no lograron el coche no se fueron con las manos vacías. Ángel I. Carballo de la Colina (Madrid), Santiago Román Leira (Avilés), Sergio Luque Martín (Móstoles) e Isaac Castells Bobillo (Lleida) se llevaron como premio un estupenda mochila de Sony cargada con los juegos *Wip3out*, *G-Police 2* y *Rollcage*, además de un magnífico mando de Guillemot. Por supuesto, cada uno de los cinco participantes también podrá disfrutar durante un año de una suscripción gratuita a nuestra querida revista *PlayStation Magazine*. ¿Qué más se puede pedir?

Al evento asistieron diversas personalidades del sector de los videojuegos, entre ellas María Jesús López, Gerente Comercial de Sony Computer Entertainment España y Alicia Sanz, Jefa de Relaciones Públicas de la misma compañía. Tampoco faltaron a la cita Clara Ramírez y Mercedes Rey, en representación de Codemasters y Proein, respectivamente, ni Miguel Ángel Fernández, en nombre de la cadena de tiendas especializadas Global Game. Susana González, de Konami, y Dolors Fanlo, de Guillemot, también estuvieron en el Sports Café animando a los cinco concursantes.

Por la tarde, el radiante campeón acompañado de sus felices padres —los auténticos propietarios del coche porque el chaval es menor de edad—, pasó a recoger su premio por el concesionario Alfa Romeo de Alcalá de Henares. Su cara de gozo lo dice todo, pese a que tendrá que esperar a cumplir los 18 años para poder estrenarlo. ¡Qué lástima! Seguro que su hermano mayor no piensa lo mismo, ¿verdad?

Enhorabuena Íñigo. Y felicidades también a Santiago, Ángel, Sergio e Isaac.



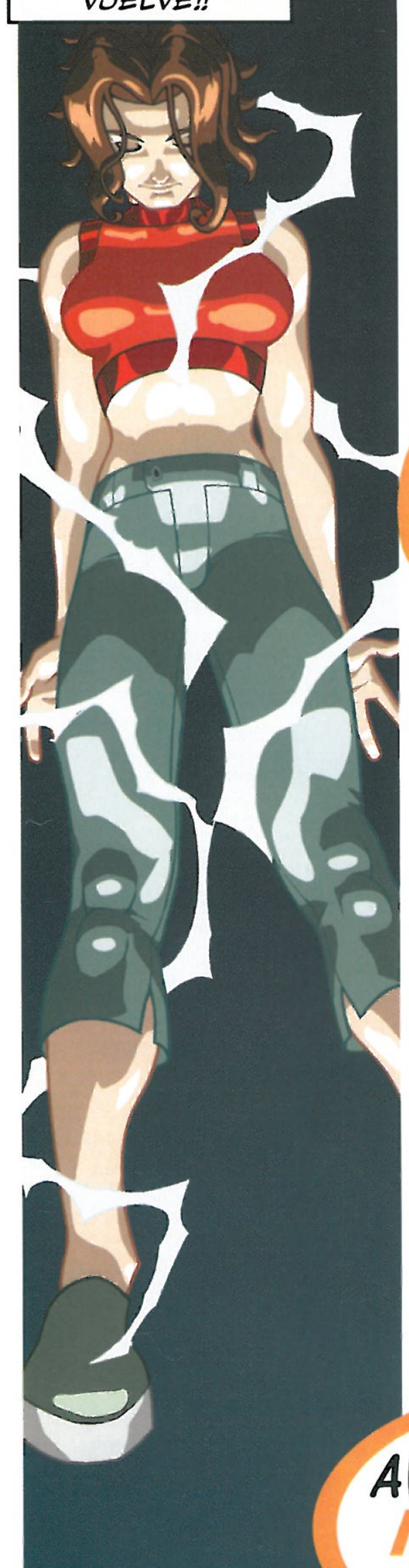


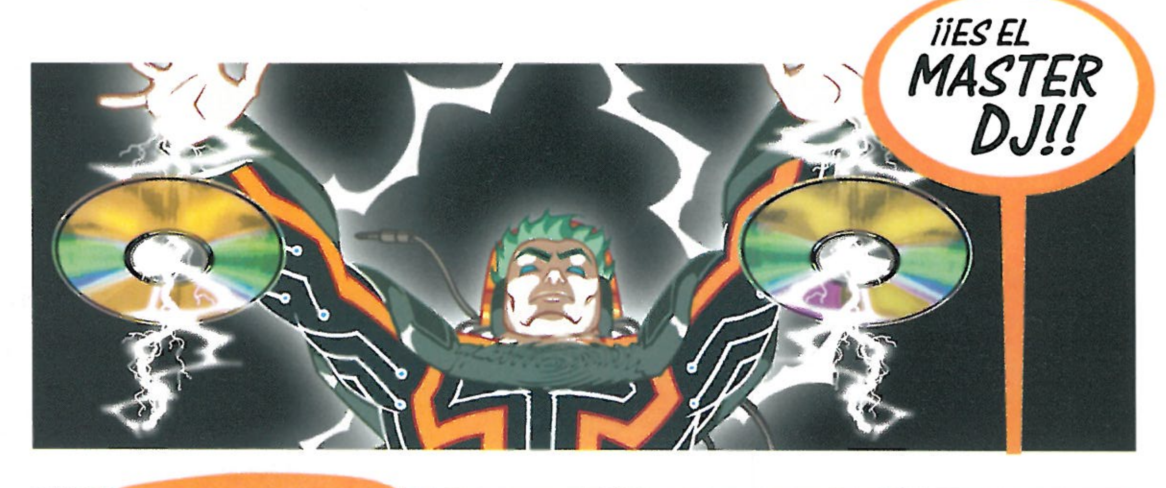












...¡VAYA!! SE ME HA OLVIDADO DECIRLES QUE NO VUELVO A DORMIR.

AVISA CON TU MoviStar Activa

Telefónica MoviStar

DELVICO

PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

CONTRA TODO PRONÓSTICO, SEGUIMOS EN ELLO

Atención: Juan José Porteiro Rives, de la Coruña, repite. Este valeroso muchachote, que consiguió que se firmara un tratado de paz entre N64 y PlayStation en el número 30 de *PSMag*, vuelve a la carga con una historia sobre los personajes de *FFVII*. Le corresponde otra estupenda camiseta, igualita a la anterior, que ya debería estar destrozada de tanto lavarla. Los demás, a ver si os despabiláis y nos mandáis vuestros dibujillos. Tenemos que evitar que Juan José vista de *PSMag* a todos los habitantes de La Coruña.

juantxi 1999 - juantxi@teleline.es

Desierto cercano a The Garden...

SSSSSSSSSSSSSSSSSSSSHHHHH

CRACK!!

Uff...!! vaya golpe!!!...

Pues sí que está pesadita la muy **** ... me tendré que poner serio.

Oye...vamos a dejarlo, vale? Por si no lo sabes, llego tarde a un sitio, y no sabes cómo se pone Rinoa cuando llego tarde...

Te mostraré mi poder con un ataque super potente de fuego, meteorito y ajos picados, a que asusta, eh?

Hala!! Ahí va! Que no sea nada... je, je, je, j...

BOOOM!!

j... jaaaaarlllll !!!

Bien, bien... nena, tú lo has querido!

Voy a tener que utilizar mi arma más poderosa... La más destructiva de cuantas existen hoy en este planeta!!!

Aquí la tienes, la foto de mi SUEGRA, la madre de RINOA!!!! Sufre ahora, bestia inmunda, sufre la peor de tus pesadillas!!! Ja, ja, ja, ...

¡¡!!

CROCK!!

Lo malo es que a Rinoa no le puedo decir que la vencí así, por que si no me mata... Ya está!!! Le diré que utilizé el Guardian Force "Fary Remix", que es muy potente...

abusón...



¿RIDGE RACER 2000?

Si creías que GT 2000 era el único juego de carreras en el que se estaba trabajando para la honorable Dos de Sony, estás muy equivocado. Ya circulan por Internet verdaderas mareas de información sobre la PS2: imágenes, noticias, previews, listas de lanzamientos... Aquí tienes uno de los mejores ejemplos, el futuro *Ridge Racer* para la Dos, que todavía no tiene nombre (lo llamaremos *Ridge Racer 2000* por el momento). Estas imágenes son toda la información que tenemos de él, pero si una imagen vale más que mil palabras, ¿cuánto valen estas capturas?

En todo caso, el mes que viene te adelantaremos cosas sobre otras maravillas de la futura mejor consola del mundo, como la continuación de *Abe's Exodus* —¡100% en 3-D, con los escenarios más grandes que jamás se han visto!— y el primer *Tekken* de «la negra» de Sony. Bueeeno, de *GT 2000* también...

1


2


3


4


[1] La realidad es mucho menos definida que el *Ridge Racer* de la Dos. [2] Prepárate para derrapar con 128 bits en las ruedas. [3] ¿Te suena este escenario? Es un *Ridge Racer*, no cabe duda. [4] Esto son gráficos, y los demás son tonterías.


VISA
MasterCard
NO ES UN S
¡ES GLOBA
RIDGE RACER TYPE 4
FIFA
GLOBAL GAME
VIDEOJUEGOS EN FRANQUICIA
UN MERCADO DE 35.000 MILLONES DE PESETAS PUEDE ESTAR A TU ALCANCE. ÚNETE A LA CADENA MÁS GRANDE DE EUROPA DEL SECTOR DEL ENTRETENIMIENTO. ESTAMOS SEGUROS DE PRESENTAROS UN CONTRATO DE FRANQUICIA CLARO Y TRANSPARENTE SIN FALSAS ILUSIONES Y RESPALDADO POR UNA GRAN PROFESIONALIDAD DE NUESTRO EQUIPO, CON LOS MEJORES PRODUCTOS EXCLUSIVOS INTERNACIONALES. RECUERDA:
LOS VIDEOJUEGOS SON UN NEGOCIO SERIO.
Estamos en el
PAB. 6 6041









NUESTRO ESTABLECIMIENTOS:



Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte

Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) -Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Próxima Apertura

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Zaragoza 2
Próxima Apertura

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

Vizcaya - Basauri
Plaza Arizgoiti - Tel. 944.40.29.22

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25
Próxima Apertura

Tu tienda de videojuegos
GLOBAL GAME
500
3,01€

Aunque no te lo creas...
...esta no es una Memory Card
PlayStation
Telefónica

NUEVAS TARJETAS TELEFONICA-GLOBAL GAME TIRADA EN 5.000 EJEMPLARES. ¡BÚSCALA Y COLECCIONALA!

GLOBAL GAME ESPAÑA - CALLE SALAMANCA 27
46005 VALENCIA - TEL. 96.373.94.71 - FAX. 96.374.89.56
http://www.globalgame-europe.com

PSXMAG1199
Si quieres más información rellena este cupón y envíalo por correo. Recibirás un dossier sobre nuestro método de afiliación.
GLOBAL GAME ESPAÑA
CALLE SALAMANCA, 27 - 5 - 9 - 46005 VALENCIA

Nombre ____ Edad ____
Apellidos ____
Dirección ____
Código Postal ____ Provincia ____
Población ____
Tel. ____





[1] EA ha dedicado muchísimo tiempo a perfeccionar las dotes malabares con el balón del equipo de este año. [2-4] ¡Mira! Hay representación de equipos de los Estados Unidos. Pero ¿a quién le importan los Miami Marlins o los Boston Berks, al fin y al cabo?



PERFIL

Matt Brown

- **Cargo:** Artífice de juegos y director técnico.
- **Funciones:** Soy el responsable último de todo el código que entra en el juego, así como de todas las herramientas y procesos que usamos para meter el material gráfico en la consola.
- **Trayectoria:** Aparte de *FIFA: World Cup* y *FIFA '99*, escribí *Lost World: Jurassic Park* (al menos las partes divertidas). También contribuí en varios juegos de Dreamworks Interactive (*T'ai Fu*, *Small Soldiers* y otras cosas que aún no han salido).
- **Influencias en este juego:** Hemos pasado mucho tiempo jugando a títulos de la competencia, Konami y Eidos, pero también hemos aprendido mucho de clásicos de otros géneros, como los de lucha.
- **Juego favorito:** Votaría por *Tekken 3* o *Soul Edge*.

FIFA 2000

La plantación futbolística de la franquicia FIFA está a punto de florecer de nuevo.

Género: Simulador de fútbol

Distribuidor: Electronic Arts

Fabricante: Electronic Arts

Disponible: Noviembre

Estos chicos de Canadá se han propuesto crear el juego de fútbol definitivo. Hasta el año que viene, claro. Pero, ¿creen que conseguirán competir con el conjunto de ISS? Por no mencionar la entrada de Sony en el mercado...

¿Puedes describir el juego?

FIFA 2000 es el juego de fútbol de mejores gráficos y de respuesta más rápida de la historia. Los jugadores y los equipos son los más completos que hemos reunido jamás; nos hemos pasado el último año buscando los elementos que hacen del fútbol el deporte más popular del planeta. Hemos hecho el juego más profundo a nivel táctico, hemos acentuado la interacción entre jugadores (empujones y codazos) y además hemos añadido todo tipo de cámaras y repeticiones para que todo sea más parecido que nunca a la realidad. Pensando en específico en PlayStation, aumentamos el promedio de *frames* a nada menos que 25 fps (*frames* por segundo), añadimos polígonos a los jugadores y también una iluminación dinámica en tiempo real. Incluso hicimos que el campo pareciera más de hierba.





[1] Salta, escabúllete y encara puerta. [2] No insultes al árbitro, una expulsión no es nada de lo que sentirse orgulloso.

¿Qué es lo que tiene de nuevo FIFA 2000?

Aparte de lo que acabo de mencionar hemos incorporado un sistema de colisión innovador basado en el impulso. Ahora es posible quitarle la pelota al rival para forzar un córner, o bloquear un disparo con el cuerpo. Es genial... El nuevo sistema permite unas formaciones y una cobertura de jugadores de mayor realismo, y además aporta un ritmo más auténtico. La intensidad de los anteriores *FIFA* sigue estando presente, pero ahora tendrás tiempo para planear tu ataque un poco antes de que la defensa se eche sobre ti. También hemos simplificado los controles, hemos hecho más contextuales un montón de movimientos y hemos añadido protección, tanto implícita como controlada por el usuario.

¿Se pueden hacer filigranas?

Por supuesto. Los nuevos controles hacen mucho más fácil realizar toques dignos de Rivaldo. Aunque está claro que necesitarás practicar si quieres machacar a tus amigos.

¿Puedes decirnos cuántos equipos habrá?

En el último recuento eran unos 450. Como siempre, han llegado peticiones de todo el globo para la inclusión de nuevos equipos y ligas, así que meteremos tantos conjuntos como podamos.

¿Qué competiciones contendrá?

La novedad en *FIFA 2000* es el modo Temporada, donde podrás jugar encuentros de liga y copa según un calendario entrela-

[1-3] Se ha invertido un montón de tiempo en conseguir las texturas de campos y efectos de iluminación deseados. [4-5] Como siempre, los árbitros son entusiastas en extremo. [6] La IA del portero se ha retocado para que pueda hacer frente a chutes que friegan el travesaño.



zado. También habrá la posibilidad de seguir temporadas consecutivas, así que ¡cuidado con no quedar relegado! En cuanto a las copas, tenemos las copas de las ligas, dos copas europeas y, por supuesto, nuestros editores de liga y copa, que te permiten crear un número ilimitado de torneos originales. *FIFA 2000* también presenta una copa clásica de fin de milenio, protagonizada por 40 de las mejores escuadras del siglo. Puedes elegir jugar como uno de estos grandes equipos de todos los tiempos o retarlos con tu equipo favorito de las ligas actuales.

¿Quién se hará cargo de los comentarios?
Pues como te habrás imaginado hemos llamado maestros en el arte. Tenemos a dos comentaristas de la SER: Manolo Lama, que lleva la batuta y Paco González, que hace las funciones de respaldo y análisis.

¿Habrá repeticiones con múltiples ángulos de cámara como las que vemos en televisión?
Hemos añadido unas repeticiones alucinantes en *FIFA 2000*. Algunas de ellas son lo que podrías denominar de estilo televisivo, y hay un montón que son mucho más cañeras. Cuando marques un gol en *FIFA*, sabrás lo bueno que has sido.

¿Cómo calibráis el margen de error de los árbitros?
Bueno, el programa siempre reconoce una falta cuando la ve. Sin embargo, sí que permitimos unos árbitros menos estrictos que pasan por alto cosas como la pérdida de tiempo o entradas cuestionables. Puedes decidir lo estrictos que quieres que sean.

¿Cómo os aseguráis de que todos los equipos estén al día?
Hemos tenido un equipo de gente recogiendo datos de equipos y jugadores durante 12 meses. Se ha investigado todo, desde peso, altura, puntería y agresividad, al color de pelo, el vello facial y la complexión.

¿Existe alguna opción de gestión?
Hay un montón de nuevos controles de estrategia que permiten a los jugadores definir el estilo de juego de su equipo. Todo tiene que ver con el nuevo cerebro táctico que hay tras tus compañeros de equipo computerizados, dando al jugador más control que nunca sobre su grupo.

¿Están los estadios modelados sobre campos de verdad?
Con más de 450 equipos en el juego, lo más probable es que nos hubiéramos pasado una eternidad añadiendo todos esos recintos. Lo que hemos hecho es seleccionar los estadios que mejor representan las variedades de campos que se pueden encontrar en todo el fútbol europeo.

¿Habéis tenido alguna dificultad técnica?
Meter todos los efectos molones, jugadores de más polígonos, iluminación dinámica y mejorar el promedio de cuadros hasta 25, todo ello a la vez, fue el mayor desafío.

¿Hay algún dream team **secreto?**
Tenemos unos 40 en el modo Clásico. Algunos los verás en cuanto desenvuelvas *FIFA 2000* y lo cargues. Otros deberás encontrarlos por tu cuenta.

¿Quién fue este año el modelo para la captura de movimientos?
Este año estamos muy emocionados porque tuvimos el placer de trabajar con Sol Campbell, el excelente defensa del Tottenham y también de la selección inglesa. Gracias a los movimientos que Sol nos proporcionó, hemos podido mejorar las entradas duras y el juego físico que llevábamos tiempo intentado capturar.

Dinos algún secreto acerca del juego
Es posible toparse con un par de los jugadores más bien raros, de pelo rosa chillón y piel verde.



[1] MLS significa Liga Principal de *Soccer*, por cierto.
[2-3] Los yanquis en una acción ofensiva frenética.





[1] No todo es guiar ovejas: a lo largo del juego debes superar numerosos puzzles. [2-3] El mundo de ahí fuera es peligroso, y tú eres la única esperanza del rebaño. [4-5] La Estupidez Artificial del juego es sorprendentemente fiel a la realidad.

SHEEP

Bala, bala, ovejita... El creador del juego nos cuenta qué hay en su zurrón.

PERFIL



Ben Everett

■ **Cargo:** Diseñador

■ **Funciones:** Trabajo, e-mail, más trabajo, responder preguntas, cerveza, trabajo, helado, trabajo de animación, trabajo, cerveza y dormir.

■ **Trayectoria:** Empecé como animador en Mind's Eye tras estudiar animación por ordenador en la universidad de Bournemotuh. Siempre estuve en la órbita de los juegos y hacia allí me dejé llevar.

■ **Influencias en este juego:** *Lemmings* es una muy obvia. Otros influjos menos obvios, pero no menos importantes, vinieron de juegos de la vieja escuela como *Toejam & Earl*.

■ **Juego favorito:** *Bubble Bobble*. ¿Cómo se le puede ocurrir a alguien algo tan raro?





[1-3] Bo entra a matar. Va a tener que lucirse si quiere salir de ésta triunfante.

Género: *Pastorcillo 'em up*
Distribuidor: Empire
Fabricante: Mind's Eye
Disponible: N/D

Milton Keynes es famoso por sus vacas de hormigón, pero ¿habías oído hablar de sus ovejas pixeladas? Ben Everett te invita a dar un vistazo a su última creación cómica: Sheep.

Para los no iniciados, ¿de qué va Sheep?
A las ovejas las pusieron en la tierra para estudiar a los humanos, pero comieron la hierba y olieron las flores y olvidaron por qué estaban aquí. Tú eres uno de los cuatro pastores: Bo Peep (pastor/cantante de rock), Adam Halfpint (detective privado), Shep (perro pastor contratado) y Motley (un simple chucho de compañía). Has sido abducido por unas ovejas alienígenas y te han implantado el afán de guardar rebaños. Debes llevar 16 razas de ovejas a través de 16 niveles de pericia variada. Cada nivel es un mundo en sí mismo, y cada raza tiene sus propias características únicas a la hora de llevarlas en manada.

¿Cómo se juega?
Cada rebaño empieza con 30 ovejas idiotas, y controlarlas requiere la paciencia, amor y disciplina de un maestro de escuela. Tienes varios medios para gobernarlas, entre los que se incluye la voz, la cautela, la fuerza bruta y *power-ups* tales como el afecto y regalitos para las ovejas.

Has descrito el juego como un «pastorcillo'em up». Y ¿eso qué es?
Nunca antes se había hecho lo de guardar ovejas. Necesitábamos un nuevo género.

¿Qué trabajo de investigación hicisteis?
Pasamos mucho tiempo estudiando el comportamiento de las ovejas y las competiciones de guía de rebaños; había material en abundancia.

¿Cuál fue la inspiración para la Estupidez Artificial?
Las ovejas son estúpidas por naturaleza. Queríamos que fueran bastante fáciles de controlar, pero que conservaran su tendencia natural a la idiotez, para ofrecer así desafío y humor al mismo tiempo.

¿Qué os hace pensar que los chicos querrán ser Bo Peep, cuando podrían ser Yoshimitsu?
No es un juego para machotes. Sólo se trata de echar unas risas.

¿Qué es lo mejor del juego?
Lo que más me gusta es llevar las ovejas a las máquinas de embalaje de la fábrica de helados.

¿Y de qué os sentís más orgullosos a nivel técnico?
El mecanismo de congregación. Es rápido y fácil de manipular, lo cual nos permite variar de forma drástica la disposición de las ovejas.



INT' TRACK 'N' FIELD 2

Olvídate de los esguinces y los pies doloridos.





[1] El grandote entra en calor antes de lanzar algo pesado. **[2]** «Soy Thor el poderoso. De verdad.» **[3]** La clásica carrera de 100 m destrozadedos y partemuñecas. **[4]** Unas suculentas repeticiones reviven tus triunfos. O tus fracasos absolutos...

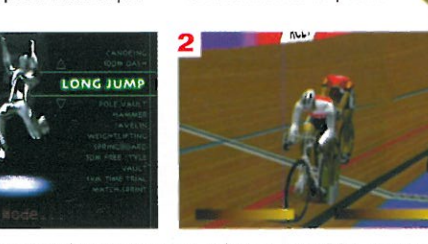
Género: Simulador deportivo
Distribuidor: Konami
Fabricante: Konami
Disponible: Diciembre

Pulgares machacados, muñecas lesionadas, uñas partidas... Ese es el legado de Track And Field. ¿Qué hay, pues, de nuevo, en el mundo de los juegos masoquistas? Mucho.

Para los no iniciados, háblenos acerca de International Track And Field 2.
Es un juego en el que el jugador participa en una serie de pruebas deportivas muy realistas con el objetivo de convertirse en el atleta más completo. Cada prueba tiene cierto conjunto de marcas a las que hay que llegar para poder pasar a la siguiente ronda. Los jugadores compiten entre sí por la mejor puntuación total. La meta principal es conseguir las piezas de oro. Es un test de pericia y resistencia.

Rotura de botones y tortura de dedos aparte, Track And Field era un gran juego. ¿Cómo esperan que la secuela vaya a mejorarlo?
El repiqueteo de botones sigue constituyendo gran parte del juego, pero ahora hay algunas pruebas importantes que precisan de una cadencia y unos reflejos excelentes. Algunas también requieren que utilices tácticas para vencer a tus oponentes.

¿Alguna prueba nueva?
Piragüismo, gimnasia, ciclismo, salto de trampolín y levantamiento de pesos.



[1] Mira esa selección de pruebas. Pértiga, martillo, pesas, salto... La lista es amplia. **[2]** ¡A sus bicis!

¿Hay algo de Track And Field 2 de lo que se sientan orgullosos en particular?
Tanto los gráficos de los atletas como los estadios se han remozado mucho. El juego es ahora de un realismo fantástico; en especial, la animación de los jugadores.

¿Habrá algún atleta que aparezca en el juego o que preste su imagen como reclamo?
No se usarán nombres de atletas reales. De momento es todo lo que podemos decir.

¿Qué hay de los personajes de otros juegos de Konami? ¿Harán alguna aparición como estrellas invitadas?
Me temo que no hemos tenido tiempo. Nos hemos concentrado mucho en la jugabilidad.

¿Será para cuatro o para ocho jugadores?
Para cuatro jugadores.

¿Hay alguna posibilidad de ver un periférico para Track And Field con botones suaves y esponjosos para prevenir los callos?
Buena idea. Me complace saber que hay gente tan fanática del juego.

¿Cuál es su parte favorita de International Track And Field 2?
Personalmente me gusta la prueba de ciclismo, que es una de las nuevas. He jugado tanto a ella para ponerla a prueba, que sufrí serios problemas musculares. Creo que lo importante es recordar que *International Track And Field 2* es un título para que juegue mucha gente, más que uno solo.

¿En qué juegos había trabajado antes el equipo de International Track And Field 2?
Algunos estuvieron metidos en el *Track And Field* original, pero la mayoría participaron en *Nagano Winter Olympics '98*.

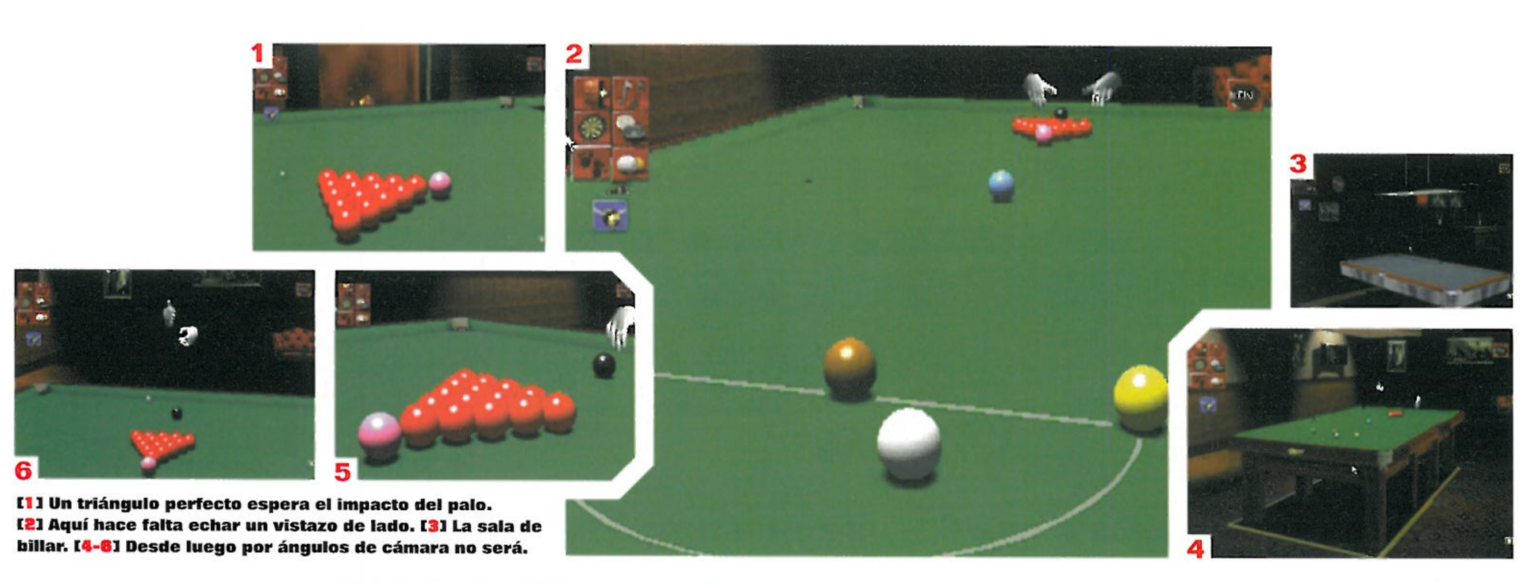
Cuéntenos algún secreto acerca de International Track And Field 2.
Intentad hallar los personajes secretos del original, que han sido reforzados de manera especial.

PERFIL



Mr Hose

- **Cargo:** Director/programador
- **Funciones:** Administrador jefe/director creativo
- **Trayectoria:** 20 años en el campo (cinco y medio creando juegos).
- **Influencias en este juego:** La versión arcade de *Hyper Olimpic*.
- **Juego favorito:** Probablemente *Missile Command*.



[1] Un triángulo perfecto espera el impacto del palo. [2] Aquí hace falta echar un vistazo de lado. [3] La sala de billar. [4-6] Desde luego por ángulos de cámara no será.

BILLARES

El éxito de PC llegará pronto a PlayStation dispuesto a armar el taco.

PERFIL



Archer Maclean

Archer Maclean

Cargo: Director gerente, diseñador, un personaje válido para todo y la fuerza impulsora de Awesome.

Funciones: Ya no me ocupo mucho de programar o crear gráficos. Paso la mayor parte de mi tiempo dirigiendo aquí y allá y manteniendo alto el nivel de calidad.

Trayectoria: Llevo ya 17 años escribiendo juegos. He producido siete títulos para 25 plataformas, con 11números uno para plataformas concretas, incluyendo *Dropzone* (1984), *International Karate* y el multiventas *IK+*.

Influencias en este juego: *Billares* no tiene nada en común con los juegos anteriores. Quería establecer una nueva referencia, y esto es lo que hemos hecho.

Juego favorito: Es difícil de decir. Me gustan desde todos los viejos arcades de Williams a cosas como *Duke Nukem*, *Gran Turismo* y *V-Rally 2*.

Género: Simulador de billar

Distribuidor: Virgin

Fabricante: Awesome

Disponible: Diciembre

Todos los simuladores de billar desarrollados hasta el momento parecen insulsos comparados con Billares.

¿Podrías hablarnos un poco sobre Billares?
En esencia, podríamos decir que este juego te permite deambular por entornos de increíble detalle, llenos de cosas con las que interactuar. Están los juegos principales de billar y *snooker* (billar ruso), claro, así como media docena de juegos secundarios totalmente jugables. Quise crear una sala enorme donde se pudiera utilizar de algún modo todo lo que se viera.

¿Qué es lo mejor?
El uso de unas manos enfundadas en guantes de color blanco creadas con captura de movimientos. Actúan como tu oponente y como árbitro y en general se las puede ver por el fondo yendo a su bola.

¿Se pueden realizar carambolas?
Sí. Hay todo un modo editor de carambolas. Puedes ensayar varias soluciones o usar la IA del ordenador para resolver un problema. Incluso es posible editar las carambolas y guardarlas para ver si los amigos las pueden superar.

Tenemos una carambola que es increíble: las 22 bolas del *snooker* se cuelan de un solo golpe.

¿Cómo os habéis asegurado de la precisión de la física?
Implementamos matemáticas de verdad para crear situaciones reales. También investigamos muchísimo la cinética y la física implicadas.

¿Qué tipo de dificultades surgieron al convertir el juego desde la versión de PC?
El problema de PlayStation es que le es difícil manejar matemáticas muy densas. Creo que es una de las razones por las que han aparecido tan pocos juegos decentes de billar para la gris.

¿Algún subjuego?
Sí, a montones. Además de golpear las bolitas con el clásico palo de madera, puedes jugar con montones de cosas. Hay un juego de dardos completo, un juego de damas y una máquina recreativa con mi primer *shoot 'em up* (*Dropzone*), así como una tragaperras y varias gramolas.

¿En qué contribuyó el billarista Jimmy White al juego?
Me dio consejos sobre logística, me advirtió de las situaciones difíciles que pueden surgir en el *snooker*, me explicó el uso del efecto... Lo divertido es que no es demasiado bueno con el ratón. Pero si yo realizo las acciones y él mira la imagen en pantalla, en cuanto dice «esa entra», entra de maravilla.

¿Hará de nosotros unos jugadores de campeonato?
Por supuesto. Pero en una mesa de verdad no puedes usar "Deshacer".



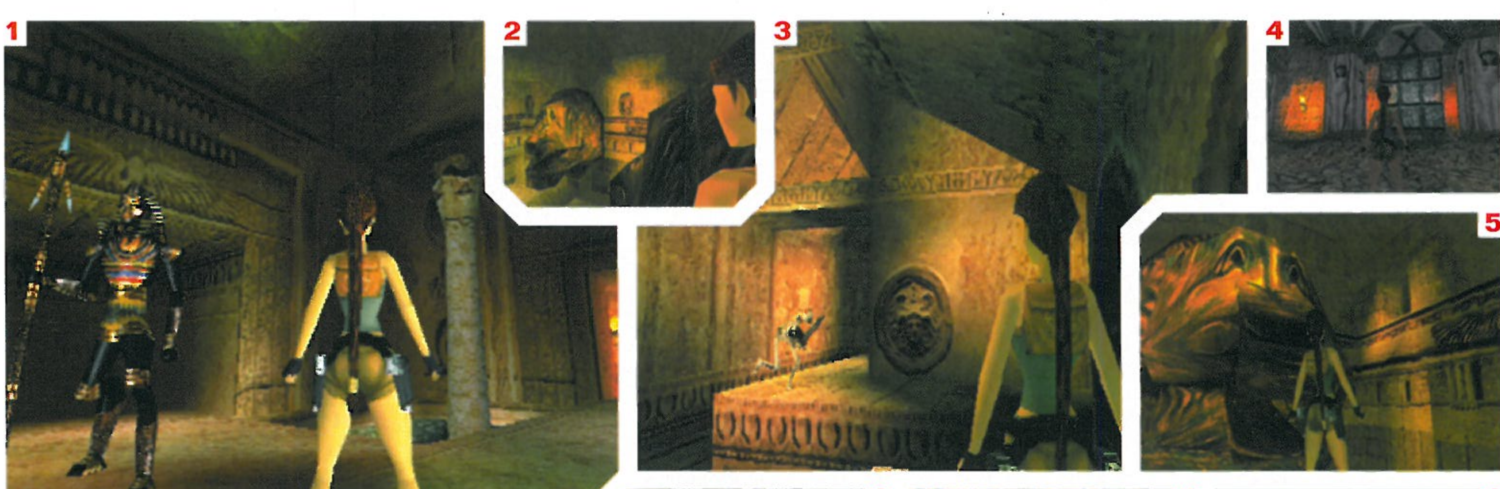




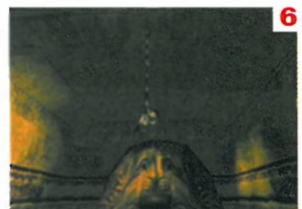
[1-4] La mansión ofrece multitud de entretenimientos para individuos de reputación dudosa. Es el típico lugar donde encontrar al chivato de la peli.



Lara ha vuelto y está más irresistible que nunca. Pero, por lo que más quieras, no lo llames *Tomb Raider 4*. A ver... ¿qué es *La Última Revelación?*







[1-5] Los escenarios son parecidos a los de *Tomb Raider I*, pero los aspectos visuales han llegado más lejos.
[6] Columpiarse en cuerdas al estilo Indiana es un nuevo elemento del juego. [7-8] Prodigioso.

La Navidad está a la vuelta de la esquina, y con ella el tradicional turrón y otra tumba asaltada por la señorita Lara Croft. De nuevo, las estanterías de las tiendas de videojuegos van a ceder bajo el peso de *Tomb Raider*.

Tomb Raider: La Última Revelación representa un retorno a los conceptos y a los valores originales; se trata de un juego mucho más afín con la primera que con la tercera entrega. Todo el juego transcurre en Egipto y los niveles están cuidadosamente encadenados por secuencias de vídeo.

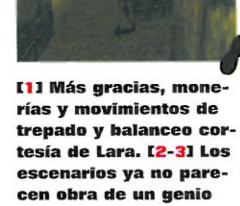
ESTE JUEGO SE PARECE MUCHO MÁS A LA PRIMERA ENTREGA. QUE A LA TERCERA

El argumento está repleto de influencias cinematográficas. Al igual que en *Indiana Jones y la última cruzada*, *La Última Revelación* empieza con una joven protagonista. Una clase particular con Lara a la tierna edad de 16 años, peinada con dos coletas y vistiendo un uniforme de chica *scout* que realza su silueta. La entrena Von Croy, un personaje que Lara deja tirado cuando le da por muerto al finalizar el nivel.

De todas formas, cuando el juego empieza de verdad resulta que Croy ha sobrevivido a la experiencia —al mismísimo estilo de *Golden eye*— y está un poco mosqueado por el abandono de Lara. La verdad es que está que hecha humo. También encontramos lo que Core describió como «una tensión sexual al estilo *Mulder* y *Scully*» entre la señorita Croft y un personaje llamado Jean-Yves, cuyos

■ DISTRIBUIDOR	**Eidos**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Core Design**	■ GÉNERO	**Aventura en 3-D**
■ DISPONIBLE	**Finales de noviembre**	■ JUGADORES	**Uno**





[1] Más gracias, monerías y movimientos de trepado y balanceo cortesía de Lara. [2-3] Los escenarios ya no parecen obra de un genio del Lego.







[1] Cuando la naturaleza llama, hasta Lara debe responder. [2-3] Te aguardan un montón de trampas y puzzles.

caminos se cruzan durante el juego.

La Última Revelación también aporta nuevos movimientos, el más interesante de los cuales es la utilización de las cuerdas. Además de serpentear por ellas arriba y abajo, las cuerdas pueden balancearse para alcanzar las plataformas distantes. La Asociación Protectora de animales puede estar tranquila porque salen muchos menos animales en el juego. Esta vez éstos están substituidos por muertos vivientes. Los esqueletos son particularmente molestos porque no se pueden matar, debes intentar tumbarlos. Nadie lo hace mejor que la dulce Lara. ¿Y que

LOS ESQUELETOS SON PARTICULARMENTE MOLESTOS PORQUE NO SE PUEDEN MATAR.

hay del *look* de esta preciosidad? Una ondeante cola de caballo y orejas son las primeras mejoras de Lara. Además, ahora Lara mueve la boca y guiña un ojo. ¡Irresistible!

La Última Revelación no aporta muchas novedades, pero el nivel de calidad de diseño que ha conseguido Core es inmejorable y el juego promete algunos trozos espeluznantes. Y en último lugar... ¿Qué hay después del IV? Puedes estar seguro de que te informaremos de ello tan pronto como lo sepamos.





[1-4] Lara luce una piel espléndida cuando entra en juego la iluminación.

OPINA

PSMag

LO MEJOR

- El mejor hilo argumental de la saga.
- Los puzzles son más variados.
- Los 16 tiernos añitos de Lara.
- Gráficos completamente renovados.

LO PEOR

- ¿Ya te estás cansando?
- Todo ocurre en un solo escenario.
- Estamos acabando los eufemismos

QUIZÁ...

PSMag ha jugado un extenso nivel y ha encontrado que *Tomb Raider: La Última Revelación* es tan convincente como la trilogía original. El sistema de control es idéntico pero el sistema de inventario se ha desarrollado mejor. Ahora es posible combinar ítems —como una pistola o una mira de láser— y así poder llegar a objetos distantes. Esto es esencial para solventar algunos de los puzzles más sutiles. Hay niveles con templos repletos de jeroglíficos que tienen un aspecto sorprendente. Muchos de los mapas siguen despoblados, pero la arquitectura es impresionante. Aceptémoslo. Core todavía no nos ha decepcionado con *Tomb Raider*.

■ DISTRIBUIDOR	**Infogrames**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Rage Software**	■ GÉNERO	**Simulador de fútbol**
■ DISPONIBLE	**Noviembre**	■ JUGADORES	**1-4**



UEFA Striker

La última entrega de una larga selección de simuladores de fútbol. ¿Qué puede ofrecernos *UEFA Striker* que no hayamos visto ya?





[1 - 3] Algunos de los ángulos de cámara son más estéticos que prácticos.

No hay unos gráficos radicalmente nuevos ni un método de control original, pero lo que tiene *UEFA Striker* y falta en muchos de sus competidores —aparte de la aprobación del jugador Ruud Gullit y el entrenador Glenn Roeder— es una combinación ideal de jugabilidad y profundidad.

Se incluyen unas cuantas perspectivas a elegir: por ejemplo, una lateral, otra central y otra desde un extremo, que se usa menos de lo que merece.

La modalidad de juego individual —que tiene gran importancia en *UEFA Striker* gracias a los extras que ofrece— equivale a tres juegos en uno. La perspectiva aérea funciona a bastante altura del campo, pero con las otras la cámara puede estar situada en cualquier punto, desde 3 metros de distancia hasta 15 metros, esta última más interesante desde el punto de vista táctico.

En *UEFA Striker* aparecen más de 130 equipos, entre ellos los clubes europeos más importantes y todas las selecciones nacionales (si bien para acceder a algunos de ellos hay que haber ganado ciertos campeonatos). También pueden conseguirse otros extras finalizando el innovador modo de entrenamiento o llegando al final de las pantallas de clasificación.

Cuando hayas recorrido las pantallas lidiando con el mal tiempo, la cuenta atrás y otros contratiempos, tendrás la oportunidad de enfrascarte en el trabajo de gestión previo al partido, ya que en *UEFA Striker* podrás escoger el estilo táctico de tu equipo, además de su configuración básica. Controlarás el jugador más cercano al balón, y tu elección influirá de forma sorprendente en el comportamiento del resto del equipo.

Los goles, por supuesto, son una cuestión completamente distinta que puede suponer el éxito o el fracaso de un título futbolístico. Si hay demasiados resultados con diez goles el juego acaba resultando poco realista, pero los empates a cero no gozan de mucha popularidad. En *UEFA* suelen marcarse bastantes puntos, ya que los porteros parecen incapaces de parar el balón. Nos han dicho, sin embargo, que cuando se edite el juego se habrá mejorado la IA.

Se han incluido ya los extras habituales. Las voces de los comentaristas corren a cargo de actores españoles y especialistas ingleses han asesorado en el desarrollo de algún elemento táctico de la IA. En resumen, *UEFA Striker* podría acabar convirtiéndose en uno de los mejores títulos futbolísticos que han llegado a PlayStation hasta la fecha.



OPINA

LO MEJOR

- Es como tener tres juegos por el precio de uno.
- Jugabilidad inmediata, con suficiente profundidad para mantenerte interesado.
- Los 250 polígonos por jugador, que se suceden a 25 imágenes por segundo, le dan un aspecto fabuloso.

LO PEOR

- Al carecer de la licencia correspondiente, a veces los equipos se identifican sólo por el nombre del lugar. No hay problema con Liverpool, pero ¿quiénes son los de Manchester?
- Por desgracia, en la versión final no estarán todos los equipos de primera.
- A estas alturas del proceso de desarrollo, está claro que hay que mejorar la IA.

QUIZÁ...

Si el cambio de milenio no lo impide, parece que *UEFA Striker* tiene todos los números para convertirse en el mejor juego de este tipo para PlayStation. Es una pena que falten algunos equipos, pero de todos modos enfrentar al Numancia contra el AC Milan no es muy buena idea.






[1 - 2] Interesante retorno de la selección holandesa.
[3] El campo de entrenamiento es importantísimo.

El mejor fútbol no funciona en tu consola



No importa el sistema de consola que utilices ... El mejor fútbol se juega con cartas. Sólo necesitas un amigo y pasión por el deporte rey. Además, cabe en tu bolsillo y no necesita pilas.

Fútbol a la Carta® es el juego de cartas coleccionables con el que ficharás tus futbolistas favoritos y construirás tu propio equipo.

Hay 363 cartas en juego ¡Colecciónalas!





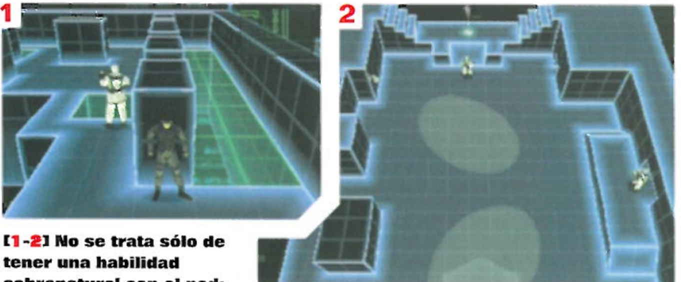


■ DISTRIBUIDOR	Konami	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Konami	■ GÉNERO	Sigilo
■ DISPONIBLE	Noviembre	■ JUGADORES	Uno

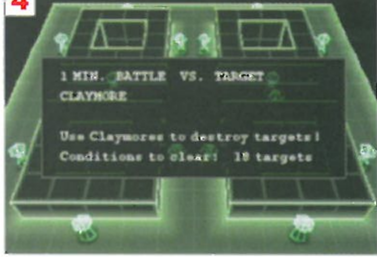


Metal Gear Solid: Special Missions

¿Te acabaste *Metal Gear* en dos horas? ¿Elevaste tus dotes de cautela a cotas inimaginables? Pues ahora podrás demostrarlo.

1 2 

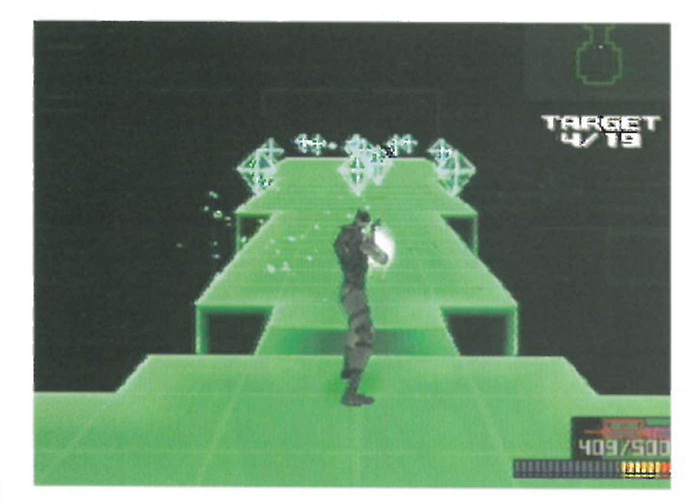
3 

4 

[1-2] No se trata sólo de tener una habilidad sobrenatural con el pad: también hacen falta tácticas de ingenio. [3-4] Todas las armas de *MGS* están disponibles en los ejercicios y las misiones.

Cuando se trata de definir los mejores momentos de la historia de los juegos para PlayStation, el pionero *Metal Gear Solid* (10/10, *PSMag* 28) de Konami figura sin duda en un lugar destacado. El único problema es que, pese a ocupar dos discos, es un pelín demasiado corto.

Pero para todo aquel que suspire por más instantes de prudencia y discreción, llega su maná en forma de *Metal Gear Solid: Special Missions*. Tal como sugiere el título, dista mucho de ser *MGS 2*. En vez de eso, contiene unas 300 misiones de entrenamiento que se basan libremente en el modo de práctica de realidad virtual del original. Hay cuatro áreas principales en el juego, aunque al principio sólo puedes acceder a Sigilo y Armas. Éstas consisten en docenas de ejercicios que tardas en completar entre 15 segundos y un minuto. Una vez has dominado estas fases, debes volver a superarlas bajo unas condiciones de tiempo cada vez más duras. Mientras *Metal Gear Solid* se centraba tanto en la narrativa como en la jugabilidad, *Special Missions*, en cambio, no tiene trama. Es la mar de sencillo, cuantas más misiones completes, a más juegos de bonificación accederás en las áreas Avanzada y Especial.



Los ejercicios «avanzados» están en la misma onda que los de Sigilo y Armas, pero son mucho más enrevesados. Sin embargo, es en la sección Especial donde *Missions* parece cobrar vida. Las pruebas incluyen un «modo de batalla contra 12», en el que tienes una selección de armas —pero munición limitada— para noquear a una docena de guardas. Otras misiones te permiten jugar como Ninja, aunque quizá lo más raro de todo sean las partidas Misterio, donde debes resolver asesinatos.

A juzgar por lo que *PSMag* ha visto, el juego es muy divertido y un desafío muy tentador. Es más, para una nación hambrienta de acción al estilo *Metal Gear Solid*, es una propuesta irresistible.



O LO MEJOR

- Es *Metal Gear Solid*.
- Cientos de misiones, literalmente.
- Puede que completarlo lleve más tiempo que el propio *Metal Gear*.

O LO PEOR

- Algunos jugadores pueden encontrarlo demasiado incoherente.
- No hay narración.
- No es tan absorbente como *Metal Gear*.

QUIZÁ...

Missions ya lleva un tiempo en Japón como parte de la caja de tres CD *Metal Gear Solid: Integral*. El precio de la versión europea de un solo disco se perfila en torno a la cantidad irrisoria de 3.990 pesetas. *Metal Gear Special Missions* carece de la originalidad y la trama intrincada de su predecesor, pero es probable que la enorme cantidad y variedad de tareas le granjee las simpatías de quienes disfrutaron con *MGS*.







TRICK'N SNOWBOARDER™

FREESTYLE SNOWBOARDING

TRICKY SLIDERS™ FREESTYLE SNOWBOARD

Presenta cuatro modalidades de juego, 10 circuitos internacionales, división de pantalla y un sistema de seguimiento de cámara horizontal. Trick'n Snowboarder presenta gráficos vibrantes y excelente animación que se complementa con un juego rápido, emocionante y realista.

Surca las pistas encarnando a tu personaje favorito de Resident Evil 2.

AVIATION



CAPCOM

Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es



DISTRIBUIDOR	**Proein**	ORIGEN	**Estados Unidos**
FABRICANTE	**Paradox**	GÉNERO	***Beat 'em up***
DISPONIBLE	**Noviembre**	JUGADORES	**Uno a cuatro**



La técnica Shao Lin está de moda, no cabe duda. De hecho, *Wu-Tang* comparte con *Shao Lin* muchas más cosas...

Hace ya mucho, mucho tiempo, en esta misma sección te hablamos sobre un juego llamado *Thirll Kill*, ¿te acuerdas? Seguro que sí, porque aun sin llegar a salir a la venta cosechó un «éxito oral» enorme. Todo el mundo hablaba de él, había páginas en Internet dedicadas a él, tenía clubes de fans... Y es que sin duda se trataba del *beat 'em up* más violento de todos los tiempos, y eso es algo que a mucha gente le encanta...

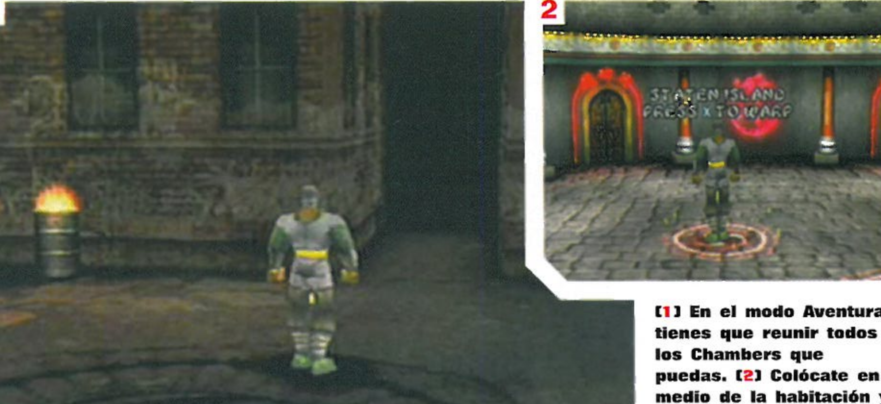
No obstante, los litros y litros de sangre y mala leche no eran su único atractivo: iba a ser el primer juego de lucha con modo para más de dos jugadores. Era compatible con MultiTap y soportaba a cuatro personajes a la vez en pantalla.

Por desgracia, aquel fantástico juego nunca llegó a ver la luz del día. La explicación que nos dieron fue que su alto contenido *gore* había obligado a su compañía distribuidora a retirarlo del mercado, aunque en realidad fue un asuntillo de absorción de compañías.

Pues bien, *Wu-Tang* es un híbrido entre la estética siniestra de *Mortal Kombat*, lo «prohibido» de *Thrill Kill* y el estilo de lucha de *Shao Lin*. El argumento —en el Modo Aventura— gira en torno a una escuela de artes marciales y la desaparición de uno de sus maestros. Un grupo de alumnos decide ir en su busca y tú, en el papel de uno de ellos, tendrás que recorrer varios mundos perfeccionando tu técnica y reuniendo *Chambers* (unas moneditas de colores que aumentarán tus capacidades). El acceso a los niveles es muy curioso: comienzas en un escenario —una habitación, una callejuela o lo que sea— y desde ahí accedes a diferentes puertas. Cada puerta, a su vez, conduce a otro escenario. Tú eliges la puerta que quieras y entras. Naturalmente, lo que te espera al otro lado de la puerta siempre son enemigos (a veces uno, a veces dos y a veces tres). Cuando los hayas derrotado, volverás a la habitación principal y entrarás en otro escenario. Y así hasta que hayas completado todas. Entonces subirás a otro piso, como *Crash 2*, donde volverás a encontrar varias puertas.

Sin embargo, es el modo Versus el que ha captado casi toda nuestra atención, porque resulta prácticamente idéntico al de *Thrill Kill*. Hay nueve personajes iniciales (más 13 secretos) y 8 escenarios (más 7 secretos). Los combates en Versus son siempre con cuatro personajes en pantalla, ya sean controlados por la CPU o por jugadores humanos con un MultiTap. Por supuesto, si no tienes MultiTap pero sí dos mandos, podrás jugar con un amigo y contra dos personajes controlados por la CPU a la vez, como en *Shao Lin*. Los escenarios se parecen un poco a los de *Thrill Kill*, los movimientos a los de *Shao Lin*, el control al de *Thrill Kill* (no hay botón de salto), pero... ¿dónde está la sangre? ¡No hay sangre! Hay movimientos muy, muy bestias, pero ni una gota de hemoglobina. Las peleas son muy violentas, algunos sujetos llevan cadenas y cuchillos, tu personaje puede hacer todo tipo de llaves, lanzar a tu enemigo contra las paredes, romperles el cuello, abrirles el tórax a cuchilladas... pero sin manchar nada. ¿Censura? Pues no, en absoluto. El secreto de *Wu-Tang* es una contraseña que te permitiría ver todas las escenas violentas sin censura. Este código lo encontrarás en el manual del juego, donde se especifica claramente que el título no es apto para menores de 18 años.

De todos modos, está por ver si la medida del código secreto es suficiente. Esperamos que sí, y que *Wu-Tang* no acabe junto con *Thrill Kill* enterrado en algún lugar del desierto de Texas.



[1] En el modo Aventura tienes que reunir todos los Chambers que puedas. [2] Colócate en medio de la habitación y sube al siguiente nivel.





[1] Hay un montón de combos superviolentos. [2] Tienes tres oportunidades para derrotar a tus enemigos, aunque ellos a veces también... [3] El modo Multijugador funciona a las mil maravillas.



OPINA

LO MEJOR

- Cuatro jugadores en pantalla.
- Un montón de personajes.
- Violencia por un tubo (opcional), cuando introduces el dichoso código.

LO PEOR

- Aparte de la violencia, en lo demás *Shao Lin* se le ha adelantado...
- El sistema de autentificación del código no nos convence demasiado.
- No hay salto.

QUIZÁ...

Wu-Tang no sea competidor suficiente para Shao Lin, prácticamente perfecto. Además, *Shao Lin* soporta hasta ocho jugadores y tiene muchas más opciones (sin contar el modo Aventura, de rol). Pero bueno, todavía es pronto para juzgar. Ya veremos lo que nos depara la versión definitiva.

■ DISTRIBUIDOR	Virgin	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Eurocom	■ GÉNERO	Aventura en 3-D
■ DISPONIBLE	Noviembre	■ JUGADORES	Uno



PlayStation Magazine — En el CD

No se trata de *Pesadilla en Elm Street*, pero ten cuidado con *40 Winks*: pueden aparecer monstruos en tus sueños...

Mientras PlayStation continúa desmintiendo las habladurías de que está llegando al final de su larga y distinguida carrera, Eurocom sigue intentando apurar las supuestas limitaciones de la consola con el lanzamiento de *40 Winks*. Los *winks* del título son unos pequeños seres que nos ayudan a tener dulces sueños. Pero también está el malvado NiteKap, que se dedica a llenar las noches de pesadillas secuestrando a los *winks* y transformándoles en unas criaturas malévolas. Tu misión será, como no, rescatar a los 40 indefensos *winks*.

Puedes optar por jugar como Ruff o como su hermana gemela Tumble, y aunque en un principio las diferencias parecen puramente estéticas, hay determinadas zonas del juego a las que sólo se puede acceder siendo el chico y otras destinadas a su hermana. Los movimientos disponibles son bastante normales hasta que empiezas a soñar contigo mismo bajo una forma distinta. Representados en el juego como cajas sorpresa sobre las que puedes saltar, los disfraces incluyen un ninja, un robot y una hada. Los distintos vestuarios permiten a quienes los llevan realizar movimientos especiales, algunos de los cuales son indispensables para avanzar en el juego, pero tendrás que encontrar una determinada clase de *power 'ups* que te permiten conservar el traje durante más de dos minutos. Ambos personajes tienen cuatro formas potenciales además de su apariencia normal, y aunque son algo similares, existen sutiles diferencias entre sus armas y sus múltiples movimientos especiales.

Las distintas zonas del juego representan los típicos escenarios donde tienen lugar los sueños, con piratas, castillos, naves espaciales y lugares prehistóricos además de un mundo de pesadilla. Y además de todos estos escenarios podrás encontrarte con una increíble variedad de enemigos. En un instante puedes estar batiéndote en duelo contra un pirata y al cabo de un instante ponerte a disparar misiles contra un platillo volador pilotado por un oso de peluche. Seguro que acabas hecho un lío.

El control de los personajes es muy sencillo. El problema de los ángulos de cámara inútiles se ha evitado al darle al jugador la posibilidad de reposicionar la cámara con un segundo stick analógico en cualquier momento. De esta manera te sentirás cómodo con tu entorno en todo momento.

Los usuarios de PlayStation, que durante tiempo han podido jactarse de los *beat 'em up* y de los juegos de carreras de su consola, ahora ya pueden hablar sobre aventuras en 3-D sin avergonzarse. Y todo ello gracias a Ruff, Tumble y Eurocom.

1


2


3


[1] Sostener la vela para ir al lavabo ya fue bastante estremecedor... [2 - 3] ...pero los zombis nos pusieron los pelos de punta.

3


[1] Ruff intenta batirse con un pirata armado con una vela. [2 - 3] No obstante, el jefe parece algo más difícil.



⊕ LO MEJOR

- Podría ser lo más cercano a *Mario 64* para PlayStation que se ha hecho nunca.
- Tendrás que completar el juego con ambos personajes para ver todo lo que ofrece el título.
- Unos gráficos impresionantes.

⊖ LO PEOR

- Muchos creerán que es un juego para niños. ¡Se equivocan!
- Algunos de los niveles parecen demasiado lineales.

QUIZÁ...

A pesar de que no es excepcionalmente original, *40 Winks* promete ser un gran plataformas en 3-D con mucho que ofrecer a los jugadores de TODAS las edades. La caracterización y acción tan sugerentes deberían bastar para que *40 Winks* te proporcione muchas noches sin dormir hasta que lo finalices o te comas el pad en un arrebato provocado por el insomnio.

■ DISTRIBUIDOR	**GT Interactive**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Pixelogic**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up* de ciencia ficción**
■ DISPONIBLE	**Noviembre**	■ JUGADORES	**Uno**



LA GUERRA DE LOS MUNDOS

Hace un siglo los marcianos protagonistas de *La guerra de los mundos* ya trazaron sus planes. Ahora, hay que aniquilarlos.





[1-2] Entre el limitado abanico de vehículos se encuentran el coche y el camión blindados.

Suena el pitido de los estudios radiofónicos de la BBC. Empieza el estribillo pomposo de las cuerdas. Se oye la ceremoniosa voz en *off*. Las posibilidades de que alguien haga un juego de éxito para PlayStation inspirado en el álbum conceptual de 1978 (del compositor de *The Big Match* y del *Rock On* de David Essex) son de un millón a una. Pero aun así, GT Interactive insiste.

Sólo hace un año que Rage, junto a GTI, abusó de esta misma licencia al utilizar la melodía de la invasión de los marcianos en un juego de estrategia para PC soso y chapucero. Por lo menos, este esfuerzo aislado de PlayStation evita ser un triste clon de *Command & Conquer*. Por muy *kitsch* que resulte hoy en día la obra maestra de Wayne, todo el mundo conoce sus melodías y además, son el acompañamiento perfecto para aniquilar a los mecanoides extraterrestres. El escenario de *La guerra de los mundos* es muy diferente al de los típicos mata-marcianos, ya que ni siquiera tienes cañones láser a mano. Entras directamente en combate con tan sólo un mísero cañón Gatling montado en el camión. De manera que debes afinar la puntería.

Tienes que realizar 14 misiones, a cuál más compleja, pero los fundamentos son siempre los mismos: dar vueltas y recoger personal, dar vueltas y recoger objetos, dar vueltas y cargarte marcianos. Los objetivos específicos se te comunican progresivamente, aunque algún que otro mensaje puede confundirte. Por lo demás, es sencillo a más no poder.

La conducción no supone un problema, ya que por muy a lo loco que vayas los vehículos no sufren daños. La cuestión es ir cumpliendo las tareas exigidas al tiempo que destruyes cualquier presencia alienígena que esté a tu alrededor.

Es difícil que *La guerra de los mundos* atraiga a consoleros ocasionales del modo en que lo han hecho *Die Hard* u otras grandes licencias de cine. En la novela de H.G. Wells, los marcianos aniquilan a millones de personas antes de sucumbir a la forma más baja de vida animal, las bacterias.

A menos que Pixelogic haga un enorme esfuerzo para cambiar las cosas en los próximos meses, casi te entran ganas de sugerir que el juego sería más entretenido si dejaran que nuestros amigos unicelulares hicieran el trabajo desde el principio.





[1] Las misiones de caza de aliens son impresionantes. [2] Las tareas de conducción son mucho menos emocionantes.



[1-2] Aunque ambientado en 1898, el juego incorpora chismes eléctricos, camiones y equipos completos de comandos de élite.



OPINA

LO MEJOR

- Mucho disparo y explosiones impresionantes.
- Acribillarás a disparos al personal.
- ¡Música de Jeff Wayne!

LO PEOR

- Los gráficos son poco nítidos y el radar confuso.
- Las misiones son repetitivas.
- Parece un poco simplista.
- La música es de Jeff Wayne, pero en plan tecno cutre.

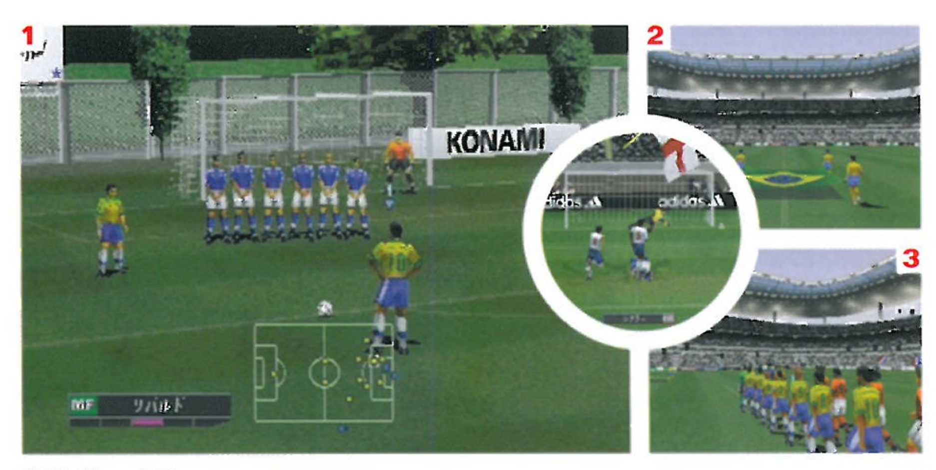
QUIZÁ...

Tras haber jugado en casi todos los niveles, creemos que aún hay mucho por hacer. Los gráficos necesitan mejorar, y el juego en sí debería ser más variado y complejo. Considerando la competencia en este género de juegos, son demasiados los aspectos que Pixelogic tiene que arreglar.

■ EDITOR	Konami	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Konami	■ GÉNERO	Simulador de fútbol
■ DISPONIBLE	Noviembre	■ JUGADORES	Uno o cuatro



Konami siempre se las arregla para producir los simuladores de fútbol de mayor calidad de la historia. Aquí tienes uno más...



[1] Es bien sabido que los brasileños necesitan practicar el tiro libre. Sácalos al campo de entrenamiento. [2] Pompa y ceremonia: las banderas están desplegadas. [3] Los estadios se ven extraordinarios.

Los juegos de fútbol continúan siendo un buen medio para que los editores barran para casa. Las secuelas normalmente requieren poco más que algún que otro retoque en la acción, una actualización aquí y allá y, quizá, un nuevo comentarista que le aporte un poco de entusiasmo verbal al asunto. Cuando estos juegos llegan a nuestras tiendas, los cargamos en nuestros brazos, nos vamos derechitos hasta la caja y nos dejamos un pastón tan a gusto. Si nos vemos arrastrados por esta ridícula farsa es porque los editores saben que la sed de un aficionado al fútbol es insaciable.

Sería maravilloso poder decir que *ISS Pro Evolution* es un juego totalmente nuevo, y que Konami se ha despojado del anterior motor de juego y lo ha reescrito por completo. ¿Pero qué sentido tendría eso? *International Superstar Soccer*, como serie, ya cuenta con la animación más fluida y con los jugadores de apariencia más realista que se pueden encontrar en un juego de fútbol. En vez de eso, *ISS Pro Evolution* desarrolla, tal como reza el título, un progreso gradual. De nuevo, lo primero que llama la atención es la excelente calidad de los gráficos y el movimiento increíblemente realista de los jugadores. Esto es lo más cerca que se puede llegar a estar del fútbol real a través de PlayStation, en términos visuales, claro. Los cabezazos, los lanzamientos y las maniobras de control detallado son impresionantes y, además, puedes realizar los goles de cabeza más maravillosos que se hayan visto jamás, sobre todo cuando birlas la pelota al equipo contrario en los pases dentro del área.

Entonces ¿qué hay de nuevo? Bueno, los gráficos y la animación que acabamos de mencionar todavía se han mejorado más y, esta vez, pueden jugar hasta cuatro jugadores con el Multi-Tap, lo cual representa una interesante novedad. De nuevo, el juego sólo contempla equipos internacionales; ninguno de los jugadores lleva su verdadero nombre, pero puedes identificar a las grandes estrellas, como Bergkamp, porque los diseñadores los han caracterizado estupendamente.

El juego incluye todos los torneos normales, además de las opciones de tiempo, clima y velocidad (siendo ésta última la más interesante). Algunas personas siempre han considerado a *ISS* demasiado lento, pero ahora ya puedes incrementar la velocidad del juego considerablemente, a la vez que conservas el detalle gráfico. No podemos decir que aporta grandes cambios con respecto a su predecesor, pero el diseño de *ISS Pro Evolution* es mucho mejor.



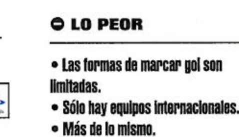
[1] Puedes reconocer las caras de los jugadores famosos. [2] La fluida animación hace de *ISS* el juego de fútbol más logrado de la historia.



PSMag OPINA

⊕ LO MEJOR

- Gráficos brillantes.
- Es como el fútbol de verdad.
- Puedes aumentar la velocidad de la acción.



⊖ LO PEOR

- Las formas de marcar gol son limitadas.
- Sólo hay equipos internacionales.
- Más de lo mismo.

QUIZÁ...

Konami continúa siendo el rey de este tipo de fútbol estilo arcade. *ISS Pro Evolution* eleva a la serie hasta otro nivel. Sus gráficos y animación están fuera de cualquier intento de comparación. Sin embargo, marcar no resulta fácil, por lo que lo lamentarás de veras cada vez que dejes escapar una oportunidad. Pero, así es el fútbol, y eso es lo que es Evolution: fútbol.



■ DISTRIBUIDOR	**N/D**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**VCC Games**	■ GÉNERO	**Carreras futuristas**
■ DISPONIBLE	**N/D**	■ JUGADORES	**Uno o dos**



Con la aparición del tremendísimo *Wip3out*, lo último que podía sugerir la lógica era el lanzamiento de otro juego de carreras futurista.



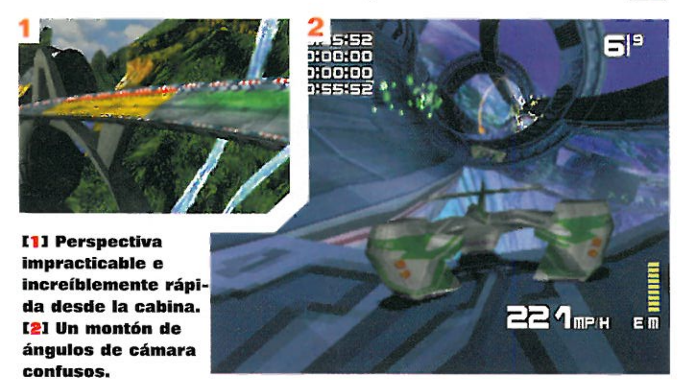
[1] Los triángulos rojos significan que vas bien armado. ¡Ataca valiente! [2-3] Los paisajes de las pistas son variados y, de vez en cuando, pintorescos, pero no debes perder el tiempo disfrutando del panorama.

Combinando los principios fundamentales del *Rollcage* de Psygnosis y la serie *WipEout*, *Killer Loop* no es precisamente un juego que pudiera ganar una medalla a la originalidad. ¿Qué podrá, pues, ofrecernos *Killer Loop* que no tengan sus competidores? Por el momento, no gran cosa, pero, como mínimo, lo que sin duda sí ofrecerá es una alternativa; y muy respetable.

Pilotar tu *tripod* (que habrás seleccionado de entre una lista de 12 posibilidades) por primera vez dista bastante de ser una tarea fácil. Tendrás bolas en vez de ruedas, la habilidad de bombardear y imanes de control manual, destinados a ayudarte en tu lucha contra la fuerza de la gravedad. Estas son sólo unas pocas de las características que deberás dominar para tener éxito. Al pasar silbando por la pista, irás recogiendo *power-ups* para incrementar tu velocidad máxima, recargar tus imanes o equipar tu vehículo con misiles.

Los imanes sirven para mantener tu *tripod* pegado a la pista cuando la fuerza de la gravedad obra en tu contra. Tanto si te encuentras saltando baches o surcando el cielo raso para recoger los *power-ups*, llegar a dominar el sistema de imanes es, probablemente, la parte más complicada de *Killer Loop*. Sin embargo, tu perseverancia se verá recompensada con una excelente experiencia de carreras estilo *Rollcage*. Bombardear con los botones laterales también resulta un poco extraño al principio, sobre todo si intentas usarlos cuando estás girando una curva; es mejor reservarlos para adelantar en las rectas o para subirte a muros y techos.

El Modo Multijugador todavía no aparecía en esta versión provisional, pero nos han informado de que *Killer Loop* incluirá un modo para dos jugadores en pantalla partida. Es difícil emocionarse con *Killer Loop* cuando sabemos perfectamente que *Wip3out* lo eclipsa por completo, pero si los dos juegos echaran una carrera por los mejores puestos de las listas, probablemente llegarían muy igualados.



[1] Perspectiva impracticable e increíblemente rápida desde la cabina. [2] Un montón de ángulos de cámara confusos.





[1-2] La elaboración de las pistas es exquisita y su aspecto es cien veces mejor que el de los *tripods*.



LO MEJOR

- El sistema de imanes es una interesante novedad.
- Gráficos arrebatadores.

LO PEOR

- El estilo de los logos de los equipos y las cubiertas es descaradamente WipEout-esco.
- El cronometraje podría ser mejor.

QUIZÁ...

Killer Loop las pasará moradas para ganarse un reconocimiento frente a *Wip3out*. Cualquiera que llegue a jugar debería quedar impresionado, pero será un poco difícil que los fans de *Wip3out* decidan probarlo. Resumiendo, un juego digno de atención.

Concurso



De pequeño, cuando no lograbas hacer encajar las piezas de los juegos de construcción, las roías hasta que te sangraban las encías. Al cabo de unos años, Lego y Tente pasaron a ser tu obsesión. No comías, no correteabas por las calles con los demás chiquillos: te encerrabas en tu habitación y, como un poseso, encajabas, desencajabas y volvías a encajar. El cubo Rubik —giro a la derecha, giro a la izquierda, atrás, atrás,...— te acabó de estropear, y amigos y familiares perdieron la poca esperanza que les quedaba. Y es que la vida antes de *Kurushi* era una tortura.
Pero se acabó el sufrimiento, unas horas con este juego mitigarán tus necesidades puzzleriles y podrás, por fin, llevar una vida normal. ¿A qué esperas? Deja el Mecano y escríbenos ¡YA!

La pregunta

¿Qué hay que hacer en *Kurushi Final* para destruir los bloques?
A. Saltar sobre ellos.
B. Destruirlos con dinamita.
C. Esperar a que llegue un cometa y los desintegre.

El premio

1 juego completo *Kurushi Final* para cada uno de los 10 ganadores.





La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Kurushi Final*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuestas:...

....

Nombre:...

Domicilio: ....

Población: ....

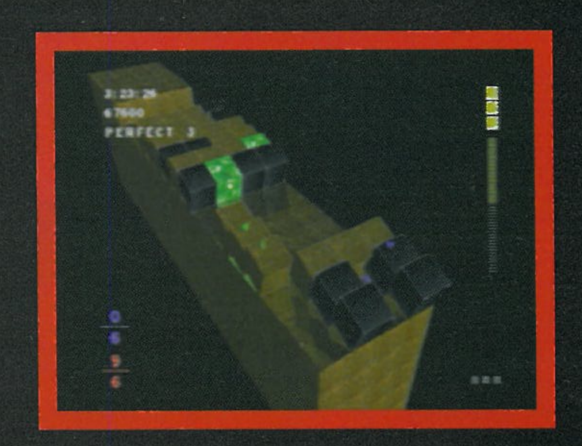
Código postal: ....

País:...

Teléfono:...

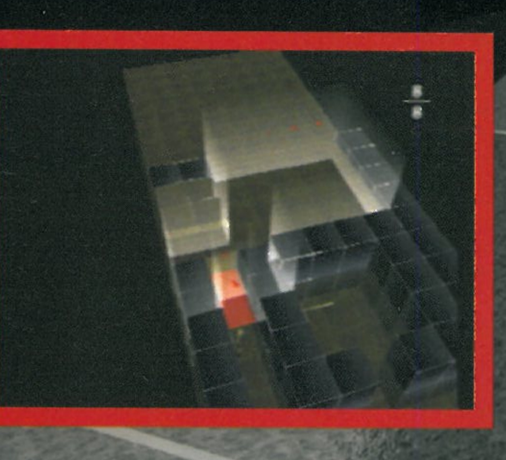
Las bases del concurso

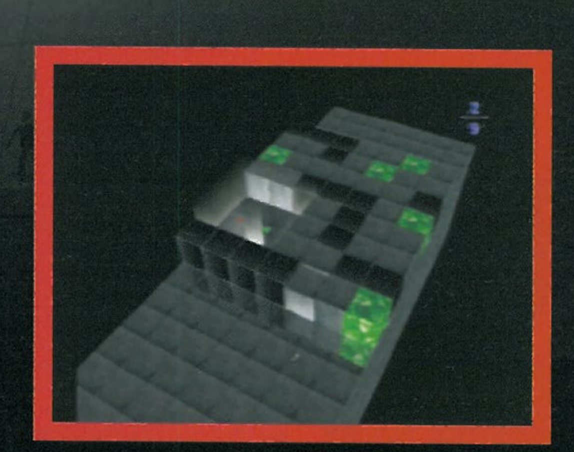
1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

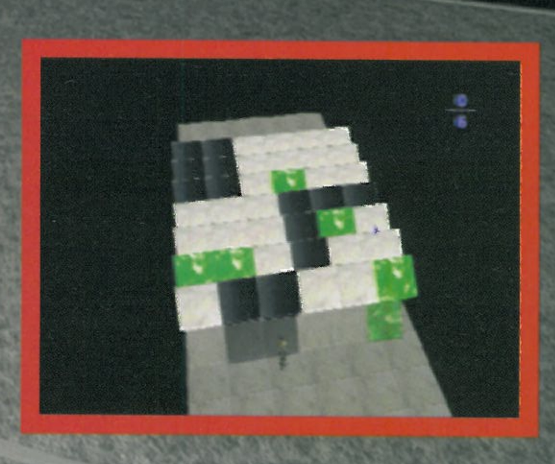


KURUSHI FINAL











¿Te gustaría componer como una estrella de rock? ¿Prefieres el tono menor o el tono mayor? ¡Empieza el milenio al son de *Music 2000!*





[1] Limpia el plato para una nueva sesión.
[2] Inventa nuevos bloques de sonido que puedas usar.

Music crispó los nervios de centenares de almas inocentes que aporreaban la puerta de la sala contigua sin ningún éxito: «¡Manolo cariño, baja el volumen del juego ese, así es imposible seguir *Médico de Familia*!». El *Music* original fue un éxito rotundo —aunque abriera brechas en la convivencia de parejas que, de otro modo, ahora serían felices—. Este sistema de creación de música impresionó tanto a *PSMag* (que le otorgó el codiciado 9/10 en *PSMag* 25) como a los lectores, que le concedieron el premio al Juego Más Original en la convocatoria anual de entrega de galardones.

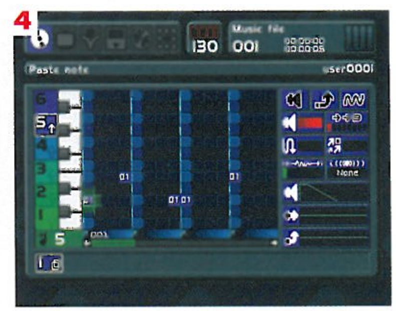
Además de añadir nuevos temas, era difícil adivinar qué otros aspectos podría incluir Jester Interactive en la secuela de *Music*, para hacer algo más que una puesta al día. No era muy probable que fueran a introducir un modo Multijugador o que consiguieran que fuera posible crear *samples* u otras virguerías, ¿no? Pues... agárrate a tus bongos, incondicional del pop, porque esto es lo que han hecho exactamente.

En primer lugar, la presentación de *Music 2000* está mejor acabada. Pone el mismo énfasis en reconocer fácilmente los bloques de iconos, pero ahora éstos son más pequeños, claros y en conjunto, más técnicos que los antiguos bloques de Lego. Esto significa que dispones de 24 canales de sonido a los que puedes acceder fácilmente, ya que están comprimidos en una sola pantalla. La mayoría de los *samples* aún se inclinan a favor del típico martilleo rítmico, pero por primera vez se ha incluido también una variedad de sonidos propios de la música *indie* y rock. En vez de fiarse de un solo especialista que diseñase los diferentes sonidos, Jester empleó expertos en cada área y por lo que cabe destacar la calidad en los *samples* pregrabados. Las voces y la parte de instrumentos de cuerda superan claramente los crujientes sonidos que caracterizaron *Music*.

Seguramente estas mejoras eran imaginables, pero la inclusión de las nuevas opciones *Sampling* y *Jam* (improvisación) nos han dejado pasmados. Si seleccionas el icono CD —que se encuentra en la parte superior de la pantalla— se te brinda la posibilidad de cambiar el

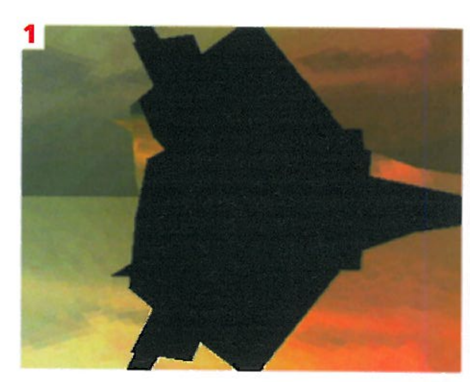
LOS SAMPLES DE *MUSIC 2000* SUPERAN CON MUCHO LOS CHASQUIDOS DEL ORIGINAL.





[1] En Music Jam [improvisación] harás del ruido un arte. [2] Así es un *sample*. [3] Guárdalo. [4] La opcion Crear *riffs* es aún mejor.

■ DISTRIBUIDOR	Codemasters	■ ORIGEN	Reino Unido
■ FABRICANTE	Jester Interactive	■ GÉNERO	Creación de música
■ DISPONIBLE	Diciembre	■ JUGADORES	Uno o cuatro





[1] Las secuencias de vídeo vienen con animaciones mejoradas. [2-3] Los *samples* del instrumento son mucho más realistas.

disco de *Music 2000* e insertar cualquier CD de audio de tu elección. Entonces, utilizando simplemente los controles de *play*, *skip* (saltar) y *record* (grabar) puedes introducir cualquier trozo que te apetezca y grabarlo hasta 30 segundos en una calidad la mar de decente (20KHz). ¿Has terminado? Entonces devuelve este *sample* a *Music*, edítalo, añádelo a tu canción y guárdalo en una tarjeta de memoria. Si te parece muy complicado, o no tienes tanto tiempo, a lo mejor prefieres el modo Music Jam. Puedes asignar diferentes ruidos a cada botón del pad, (si te sientes inspirado puedes hasta seleccionar una escala completa). Entonces, el jugador decide entre los sonidos *loop*, *swap* o *trigger* simultáneamente, creando una armoniosa pieza de jazz al más puro estilo PlayStation.

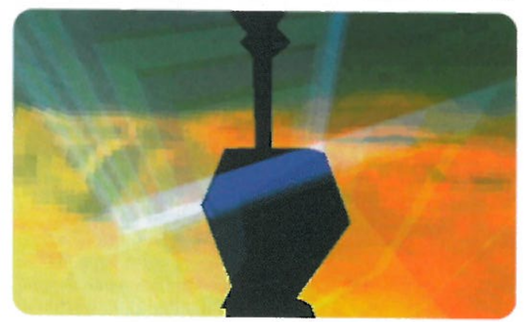
El *Music* original ya era un instrumento increíblemente creativo, y ahora *Music 2000* traslada esta flexibilidad a un nivel sin precedentes. Los complicados controles se han reemplazado por imágenes en forma de onda, que representan cada una de las notas. Esto te permite manipular directamente la forma del sonido y determinar cómo evoluciona. Empieza a ingeniar tus propios *riffs* y encontrarás que los instrumentos virtuales (diferentes tipos de guitarras, instrumentos de viento metálicos y los *samples* electrónicos) suenan como la música que oyes por la radio. Por ejemplo, mientras que en el primer *Music* los *samples* metálicos zumbaban y eran incompletos, ahora son lo suficientemente buenos para funcionar en temas clásicos. ¡Por fin puedes escribir la sinfonía de tus sueños!

Puede que hubiera cínicos que consideraran *Music* como una novedad efímera, quizá como un chiste, pero *Music 2000* les convencerá, ya que parece dispuesto a llegar a ser una herramienta creativa con todas las de la ley.

BRILLANTE

Dejando de lado el placer auditivo, visualmente *Music 2000* tiene mejores gráficos. Aunque la versión que *PSMag* ha tenido entre manos estaba todavía incompleta, no es difícil detectar un cambio a mejor. Hay mayor variedad de imágenes de alta resolución, algunas con bastantes animaciones diferentes. En *Music*, en cambio, tenías que ir creándolas secuencia a secuencia con mucho esmero.



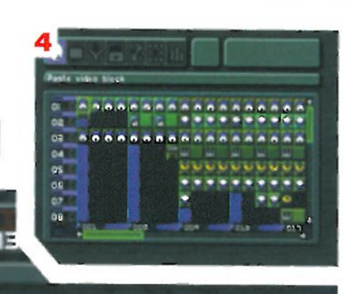


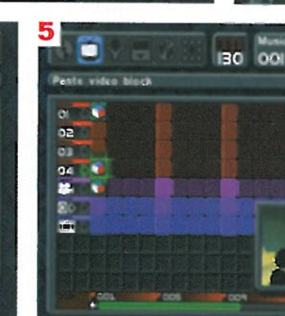
Las animaciones recuerdan a instrumentos que bailan al son de tu propio vídeo musical. Igual que en la MTV.













[1] Los *samples* son sencillamente perfectos. [2] Prueba algunos tonos de demostración. [3] Altera la forma de un sonido modificando estas curvas directamente. [4] ¡Música maestro! [5-6] Edita tus propias animaciones.

PSMag OPINA

LO MEJOR

- Crea melodías de rock y baile sorprendentemente buenas.
- Puedes samplear cualquier CD de audio.
- Locas improvisaciones en Modo Multijugador.
- Mejor interfaz.

LO PEOR

- Escribir los *riffs* todavía lleva dedicación

QUIZÁ...

No es que *PSMag* esperase que *Music 2000* fuese menos que excelente, pero la pura ambición del título tiene que ser oída para ser creída. De alguna manera Jester se las ha arreglado para superar la calidad de los samples, mejorar la facilidad con que pueden ser manipulados y añadir muchas frescas y nuevas particularidades. Tanto si los jugadores lo utilizan para divertirse o para confeccionar temas que suenen profesionales, Music 2000 va a engendrar una nueva generación de compositores.

■ DISTRIBUIDOR	**Infogrames**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**Eutechnyx**	■ GÉNERO	**Carreras de turismos**
■ DISPONIBLE	**Diciembre**	■ JUGADORES	**De uno a dos**

LAS 24 HORAS DE LE MANS

¿Cómo es que una de las carreras más famosas del mundo todavía no tenía juego para PlayStation? Si no fuera por Infogrames...

Le Mans era, junto con *GT2*, uno de los juegos de carreras más esperados de los últimos tiempos. Sin embargo, no todo el mundo es capaz de hacer las mismas cosas con el Performance Analyser (PA) de Sony: Polyphony Digital logró moldear *Gran Turismo*, mover millones de partículas y polígonos en *Omega Boost* y, sin duda, subir mucho el listón con el ya casi acabado *GT2*; Infogrames, en cambio, hasta ahora sólo ha usado el PA para crear *V-Rally 2* y... no fue lo que se esperaba.

A *Le Mans* le ha pasado algo similar. También ha sido programado con ayuda del PA para optimizar el rendimiento de la consola y ofrecer las máximas prestaciones posibles, pero... no es un *GT*. Infogrames debería haber entendido ya que el PA es una herramienta, y no un hacedor de milagros. *Le Mans*, como *V-Rally 2*, pretende llegar demasiado lejos y, por supuesto, no llega. Los coches constan de demasiados polígonos, lo que evidentemente les confiere un aspecto estupendo y un alto grado de realismo, pero ¿qué ocurre cuando se juntan tres o cuatro en pantalla? ¡La consola no puede moverlos a todos! Y entonces es cuando uno empieza a echar en falta los cuadros por segundo.

Si juegas sólo en la pista, en el Modo Time Trial o en cualquier carrera dejando que los demás te saquen ventaja, el juego funciona a las mil maravillas: gráficos suaves, buena visibilidad, una conducción bastante realista (aunque no tanto como la de *GT* ni la de *Colin McRae*, que quede bien claro), escenarios muy detallados, una estupenda sensación de velocidad... Pero, justo cuando parece que todo va como la seda, llegas a una curva en la que hay dos coches, intentas adelantar, la saturación de polígonos hace que los *frames* se ralenticen considerablemente, pierdes las nociones de velocidad y distancia y... te la pegas. ¿No se supone que el uso del PA es, precisamente, para que no pasen cosas como ésta?

El juego consta de cuatro circuitos: el de la famosa carrera que da nombre al juego y tres recorridos inventados más. Los coches «relativamente reales»: los reconocerás, pero no aparecen con sus respectivos nombres porque el juego carece de las licencias de las marcas. En cualquier caso, eso no te importará demasiado cuando los veas: modelados a la perfección, con cantidades industriales de pegatinas sobre la chapa, cristales transparentes y unos efectos de reflejos en la chapa —*environment mapping*— mejores que los de *V-Rally 2* y *C3 Racing*.

Cuando empieces una carrera verás que, como en otros muchos juegos, puedes seleccionar la duración de la partida. Sin embargo, las opciones de duración te sorprenderán: 12 minutos, 24 minutos y ¡24 horas! Un día entero, con su correspondiente noche, es lo que dura la carrera real de *Le Mans*, y puedes hacer que dure lo mismo en tu casa. El sistema es muy original: no es necesario que te pases 24 horas sin dormir, sin comer y sin descansar, conduciendo ininterrumpidamente como los pilotos de la verdadera carrera: al entrar en boxes para repostar combustible y arreglar los posibles desperfectos, cuentas con una opción que te permite salvar la partida. Si salvas, puedes seguir con la carrera de 24 horas otro día, o cuando quieras.

La principal novedad de *Le Mans 24 Hours* es la capacidad del clima para modificarse a medida que el juego transcurre: hay mañana, día, anochecer y noche. Si la partida es de 12 minutos, el día entero —con las cuatro fases— durará 12 minutos; si juegas a 24 minutos, el día durará 24 minutos y, si juegas a 24 horas, el día transcurrirá en tiempo real. Como en las carreteras de verdad, la visibilidad durante el anochecer y el amanecer es mínima; y por la noche puedes encender las luces (incluso usar las largas para hacer destellos a quienes quieres adelantar, aunque naturalmente no te harán ni puñetero caso). De la misma forma, a veces lloverá, hará sol, habrá niebla, etc.

Por desgracia, posiblemente ésta es la única novedad que *Le Mans* ofrece.

1


2


[1] ¡No cabe ni un píxel más en la pantalla! [2] Cuando sólo hay uno o dos coches en pantalla, el juego funciona muy bien.

1


2


3


[1] Los coches no son reales, pero lo parecen, ¿verdad? [2] ¿No te suena éste túnel de otro juego? [3] Antes de empezar la carrera, puedes ver todos los coches contra los que vas a competir.



OPINA

LO MEJOR

- La conducción es bastante realista y los coches muy rápidos.
- Los gráficos funcionan bastante bien si estás solo en la pista.
- La capacidad del clima para modificarse a medida que transcurre el juego es muy interesante.

LO PEOR

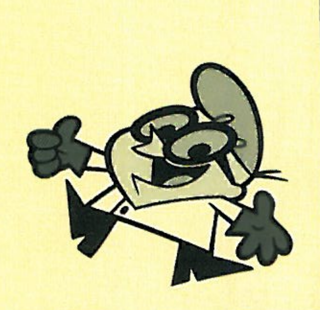
- Sólo tiene cuatro circuitos.
- A pesar de tener coches modelados a la perfección carece de las licencias de las marcas.
- Le faltan frames.

QUIZÁ...

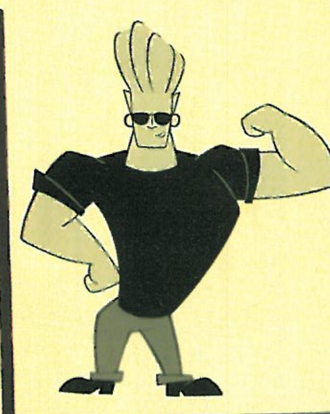
...si tuviera más frames podría hacerle sombra a *GT2*, pero no llegará muy lejos. Los coches tienen demasiados polígonos —eso les da un aspecto estupendo, no lo negamos— pero la consola no puede mover los coches cuando se juntan tres o cuatro en la misma pantalla. Esto provoca que se ralentice el juego y que pierdas la noción de velocidad y distancia. A pesar de ello nos ha gustado mucho que mientras juegas el día transcurra en tiempo real.

SE BUSCAN

MÁS PELIGROSOS QUE UNA PIRAÑA EN UN BIDÉ

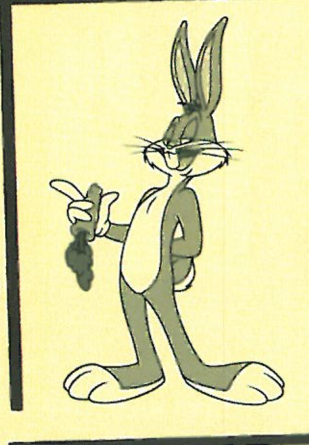












SOSPECHOSOS DE:

MATAR DE RISA A MILES DE CIUDADANOS
ALTERAR GRAVEMENTE EL ORDEN PÚBLICO
SOCAVAR LA MORAL Y LAS BUENAS COSTUMBRES

CARTOON NETWORK™

animate

24 horas al día de dibujos animados

Disponible en Operadores de Cable y en el Canal 12 de SATÉLITE CANAL DIGITAL

¿TE ATREVES A QUEBRANTAR LA LEY?

Rumores procedentes de los bajos fondos apuntan que, una vez más, *GTA2* va a ser un juego de carreras genial. *PSMag* se ha adentrado en este siniestro mundillo para descubrir toda la verdad —y nada más que la verdad— sobre el juego.





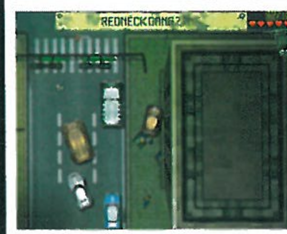


















Aquí están las primeras capturas de *GTA2*. Ya te puedes ir preparando...

Cualquier gato viejo es capaz de hacer un videojuego lleno de tacos y violencia gratuita. Piensa en las ventajas. Sirve como motivo de controversia a la prensa, proporciona carnaza a determinados periodistas, genera montones de publicidad y, claro, la mala fama vende. Sin embargo, de vez en cuando siempre aparece un juego que no utiliza estos métodos para darse bombo, sino para superar las fronteras en que actualmente se encuentran estancados los videojuegos, sacándolos del patio de recreo y transportándolos al mundo adulto.

A pesar de las protestas de algunos medios de comunicación, *Grand Theft Auto* siempre ha sido uno de esos juegos. Es cierto, implicaba cometer serios delitos y atropellar gente, y se oían insultos atroces, pero eran los aspectos que pasaban desapercibidos a mucha gente los que convertían *GTA* en un juego claramente adulto (evidentes cualidades cinematográficas, una banda sonora cuidadosamente seleccionada, referencias a la cultura pop que pocos preadolescentes fueron capaces de captar, etc.).

Entonces, llegó *Driver* y el listón subió todavía más. El juego de GTI se anunció como un *GTA* en 3-D (pero sin robos de coches, palabrotas o atropellos de gente), pero resultó no tener nada que ver con *GTA* en 3-D. No obstante,





Grúas suspendidas en el aire, polis que derrapan a toda pastilla y diminutos humanoides emparedados entre caucho y asfalto. Qué asco... y qué diversión más fascinante!

Driver es un buen juego de coches. Uno de los problemas de *Driver* era la cantidad de *apariciones súbitas* (elementos del decorado que aparecían de repente como de la nada) que había. Sólo podemos suponer que este hecho se debía a las limitaciones técnicas de la consola. Así que, a pesar de la reacción de sorpresa inicial, probablemente haya sido una decisión sabia por parte de Rockstar volver al punto de vista aéreo en *GTA2*. Pero, ¿qué novedades han conseguido aportar al juego original?

GTA2 ha llevado dos años de elaboración y, en todo ese tiempo, se han hecho una importante cantidad de cambios de aspecto comercial, que han afectado de alguna forma a las compañías implicadas en el proceso. Por suerte, el equipo que creó el juego original, DMA, vuelve a estar a bordo, aunque, ahora, bajo el sello de Rockstar Games. Durante el proceso de creación del primer juego, tuvieron problemas a la hora poner en práctica algunas de las ideas que se habían planteado. Pero, con la secuela esto no ha vuelto a suceder.

CUANTAS MÁS MISIONES CUMPLES CON ÉXITO, MÁS TE RESPETAN DENTRO DEL MUNDILLO

Sam Houser, presidente de Rockstar Games, habló con *PSMag* sobre sus expectativas para el juego. «Todo es mucho más grande, más malicioso, más rápido y mejor que en el original. Se han añadido áreas de jugabilidad nuevas, lo que lo convierten en algo completamente distinto de cualquier otra cosa que hayamos podido ver hasta ahora. Todo se centra en la guerra entre bandas.»

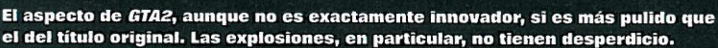
La premisa básica continúa siendo la misma. Empiezas el juego en la piel de un matón de tres al cuarto que se esfuerza por abrirse camino en el negocio del crimen organizado. Cuantas más misiones consigues cumplir con éxito, más te respetan dentro del mundillo. Sam Houser nos explica que «el juego se desarrolla en una ciudad ficticia de Estados Unidos, pero no hemos querido condicionarnos a un sitio real en particular».

El área de acción de la mafia se ha dividido en tres zonas distintas. Su aspecto es bastante más sucio que el que ofrecía el colorido de dibujos animados del original, lo cual ayuda mucho más a crear la sensación de que lo que te estás jugando es, por decirlo de alguna manera, como tu certificado de mayoría de edad. Houser nos comentaba que «realizaron importantes reajustes para poder añadir gráficos de fondo mucho más extensos y un motor de gráficos completamente nuevo; esta vez el juego es un verdadero juego 3-D de perspectiva aérea».

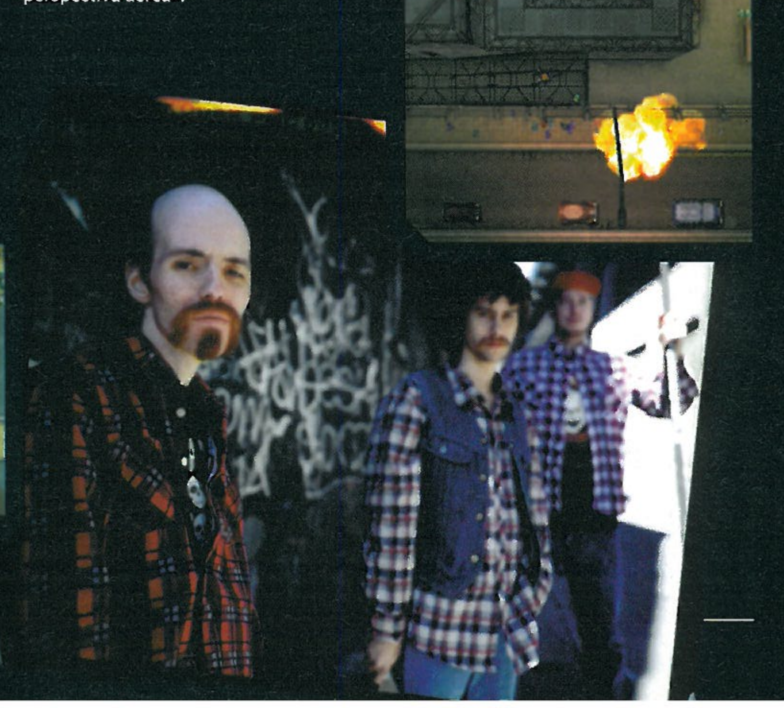
En esta ciudad podrás interactuar con todo, pero ya no serás el centro de atención. En cualquier parte puede estar ocurriendo algo *malo*. Alguien pasando droga en cualquier esquina, alguien que está atracando a un pobre y honrado contribuyente, o quizás seas tú el que es atracado a media misión. Nunca se sabe lo que te puede ocurrir en este juego, pero probablemente sea recomendable actuar con precaución, si no quieres que te caiga todo el peso de la ley encima. Esto es lo que diferencia a este juego de su predecesor: hay cosas que te ocurren a TI, fuera del margen de acción de la misión de juego propiamente dicha.

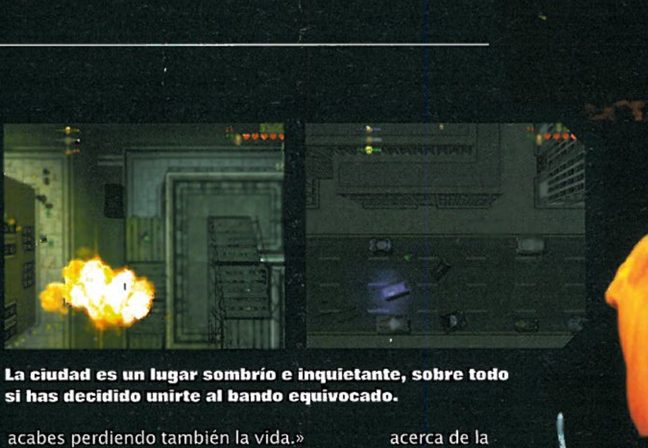
En vez de limitarte a realizar una serie de misiones individuales, aquí la cosa consiste en trabajar para una de las siete bandas distintas. Si les gusta como desempeñas un trabajo, te granjearás su respeto y, por consiguiente, lograrás que te confíen algún otro asuntillo. Según Houser, éste es un aspecto de gran importancia: «El respeto lo es todo, porque si no gozas del respeto de una banda, no consigues ningún trabajo y, si pierdes el respeto, lo más seguro es que





El aspecto de *GTA2*, aunque no es exactamente innovador, sí es más pulido que el del título original. Las explosiones, en particular, no tienen desperdicio.





La ciudad es un lugar sombrío e inquietante, sobre todo si has decidido unirte al bando equivocado.

acabes perdiendo también la vida.»

Es duro. Si te alías con una banda, te aseguras el odio del resto. Si optas por tantear un poco el terreno, te expones a perder puntos por no correr ningún riesgo.

¿Cómo funciona todo esto, exactamente? Houser nos desveló que «recibes las misiones de las diferentes mafias callejeras que se enfrentan por un mayor pedazo de la tarta criminal. Sólo te ofrecerán trabajo si creen que estás de su parte en esta guerra. Si le gustas a una de las bandas, ésta te encarga algún trabajo. Pero por descontado que, si le caes en gracia a una banda, lo más probable es que todas las demás ya estén pensando en el método más retorcido de acabar contigo».

> **SI LE CAES BIEN A UNA BANDA, SEGURO QUE LAS DEMÁS PLANEANRÁN EL MÉTODO MÁS CRUDO DE ACABAR CONTIGO.**

Ahora las bandas adquieren nuevas dimensiones. El movimiento Krishna del primer juego se ha convertido en una fuerza de ataque a tener en cuenta que trapichea con narcóticos. Los Yakusa son una peligrosa banda de mafiosos japoneses. Y, por encima de todos ellos, se encuentra el Zaibatsu, un colectivo de industriales, de la guisa del OCP de *Robocop*. Estos tipos fabrican drogas subversivas, y los Krishna son uno de los grupos de gente que las consumen. Lo mejor de todo es que cuanto más te integras dentro de la cultura de las bandas, más vas descubriendo acerca de la dinámica que existe entre todas ellas. Por ejemplo, al principio algunos que parecen ser enemigos, en realidad resultan ser aliados.

Por descontado, *GTA* no sería lo mismo sin la bofia. El bando de la ley y el orden también ha sido completamente reformado, con lo que, ahora, tendremos cuatro niveles distintos de reacción policial. Houser está la mar de satisfecho con ellos, «me encantan los nuevos tipos de policía. Polis normales, equipos especiales SWAT, el FBI y el Ejército, para cuando te pongas realmente antisocial».

¿Tendremos nuevo armamento con el que sembrar grandes estragos? «Sí. Un montón. Cócteles Molotov, granadas de mano, ametralladoras... vaya, de todo un poco.»

El primer nivel de orden continúan siendo los polis de patrulla, con la diferencia de que ahora son *super cops*. Te siguen a todas partes. A través de edificios, callejones... son incluso capaces de salir de una chistera con tal de echarte el guante.

Por supuesto, si persistes en tu manía de incordiar a todo el vecindario, los equipos del SWAT entran en acción, estableciendo controles de carretera y utilizando todo su armamento pesado contra tu testaruda mollera. Luego es cuando se involucra el FBI. Estos funcionarios del gobierno son, significativamente, más efectivos y les importa un rábano si algún inocente ciudadano muere o no. Si la cosa ya está peluda, líbrate del FBI y sabrás lo que es bueno, porque lo siguiente ya es el Ejército.

Lo que hacen estos tipos es, básicamente, poner la ciudad patas arriba para dar contigo, y puedes contar con que te acabarán encontrando. Puedes ganar muchos puntos esquivando a estos defensores de la patria.

De un modo parecido, los transeúntes también han sido imbuidos de una avanzada Inteligencia Artificial. Cada personaje va a alguna parte o necesita hacer algo. Puedes encontrarte con que un honrado ciudadano te arrea una bofetada porque no está de acuerdo con que le robes el coche. También puedes topar con atracadores, asesinos o camellos. Puedes incluso encontrarte con que te han levantado el coche, o con que te atracan y pierdes la mitad de tus puntos. Estas cosas son las que más le gustan a Houser: «Hemos revisado a fondo toda la Inteligencia Artificial de modo que la ciudad da la sensación de estar viva». Las posibilidades son infinitas, la ciudad realmente es un entorno activo y cualquier acción es susceptible de tener un efecto decisivo.

Por lo que hemos podido ver hasta ahora, *GTA2* dista mucho de ser un mero refrito de *GTA*. Realmente parece que DMA ha conseguido crear un juego incluso más absorbente que su predecesor.



ÚNICO TESTIGO



Driver vs *GTA2*? Sam Houser, presidente de Rockstar Games, nos cuenta la historia.

¿Qué pretendéis conseguir con *GTA2*?
GTA2 supone una revisión completa del juego original, con un montón de nuevas características, mejoras e innovaciones. *Grand Theft Auto* fue increíble y polémico, y terriblemente popular; los fans y los miembros más destacados de la prensa adoraban su jugabilidad de estilo libre, no lineal, y su temática contemporánea. *GTA2* ha seguido un proceso de elaboración de dos años y creemos que va a impresionar a la gente tanto como lo hizo el original.

Hasta la feria del E3 de este año en Los Ángeles, existieron rumores de que *GTA2* no iba a mantener la perspectiva aérea del original. ¿Realmente os llegasteis a plantear este tema alguna vez?
No. El juego es un juego de persecuciones que se desarrolla en una bulliciosa ciudad. Hay dos razones que nos obligan a mantener la perspectiva aérea. La necesidad de poner en juego una gran cantidad de otros vehículos y demás es una de ellas, pero la más importante es la necesidad de ver los que está pasando delante y detrás de tu vehículo al mismo tiempo. De este modo sabes a dónde vas y quien te persigue. El juego se inspiró en los vídeos de *Police Stop* que contenían imágenes de persecuciones policíacas filmadas desde helicópteros. Realmente captaban la verdadera sensación de riesgo de ciertas situaciones criminales y nos pareció que podían servir para crear un juego trepidante.

Después de haber optado por la perspectiva aérea, ¿qué te parece *Driver* (que, por cierto, se parece bastante a lo que mucha gente esperaba que fuera *GTA2*)?
Driver es un juego bastante bueno, pero no es *GTA*. ¿Por qué? Porque no puedes salir del coche y no puedes ver quien te persigue. Técnicamente, creo que hicieron un buen trabajo, pero nosotros estamos elaborando un juego totalmente distinto (cualquiera que conozca un poco *GTA* podrá apreciar la diferencia) y la potencia necesaria para traducir *GTA* a un 3-D decente, sencillamente, no está a la alcance de la actual PlayStation.

Cuéntanos cómo habéis introducido a los transeúntes y habitantes en la jugabilidad.
Bueno, además de los inocentes transeúntes (cada uno de los cuales tiene su propio objetivo y, por lo tanto, puede querer tomar un taxi, un bus o un tren), también hay atracadores, ladrones de coches, camellos, asesinos y miembros de las mafias. Su efecto sobre la jugabilidad está destinado a hacer del juego una experiencia mucho más libre, en la que la ciudad te responde y te afecta. Es realmente una sensación de haz-lo-que-quieras, ve-donde-te-plazca.

¿Algún último comentario?
Es el primer juego que me ha planteado un problema de disposición al jugarlo. Si le tienes contento, te trata bien. Si te portas mal, prepárate.

PELIS, JUEGOS Y VÍDEOS

G*TA2* está repleto de referencias cinematográficas y no hay duda de que las damas y caballeros de Rockstar son todos unos cinéfilos. Les pedimos que nos nombraran algunas de las fuentes de su inspiración.

REY EN NUEVA YORK **Director: Abel Ferrara**
Comentario Rockstar: «La oscuridad del film combina con la noción de ser un jugador muy *Grand Theft Auto*.»
Comentario PSMag: ***El que gobierna una ciudad no siempre es el que ha salido elegido.*** **Buena frase.**

TAXI DRIVER **Director: Martin Scorcese**
Comentario Rockstar: «En *GTA2* eres un mercenario solitario que trabaja casi siempre por su cuenta, igualito que Travis Bickle.»
Comentario PSMag: ***¿Estás hablando conmigo? ¿Estás hablando conmigo?***

THE WARRIORS **Director: Walter Hill**
Comentario Rockstar: «En *GTA2* la interrelación entre bandas afecta directamente a la capacidad de actuación.»
Comentario PSMag: Un mamporrazo en la cabeza con un bate de béisbol afecta directamente la capacidad de actuación de cualquiera.

UNO DE LOS NUESTROS **Director: Martin Scorcese**
Comentario Rockstar: «*GTA2* va de hacerse a uno mismo, de la esencia de ser *uno de los suyos*».
Comentario PSMag: ***¿Te parezco gracioso? ¿Te divierte mi cara?*** **No, no, Sr. Pesci, en absoluto, no quisiera...**

¿HAS SENTIDO ALGUNA VEZ LO QUE SIENTE UN PILOTO CUANDO SE SALE EN UNA CURVA A 200 POR HORA?

LO SENTIRÁS.

No te quedes sentado en tu sofá viendo las carreras por televisión. Vive cada curva, siente cada golpe, conduce a milímetros del peligro, pégate a los más grandes hasta que puedas ver cómo frena Häkkinen, cómo respira Schumacher o cómo reduce Frentzen.

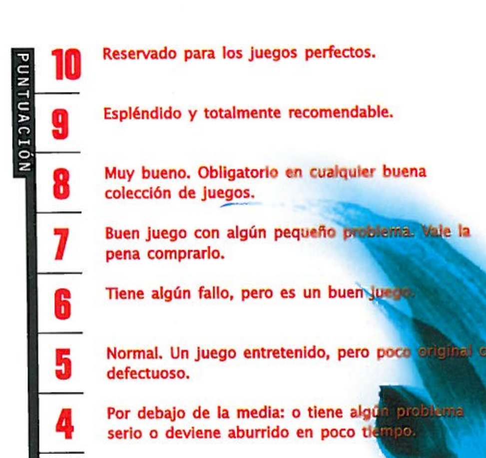
Sólo hay una forma de vivir la Fórmula 1. Sentirla.











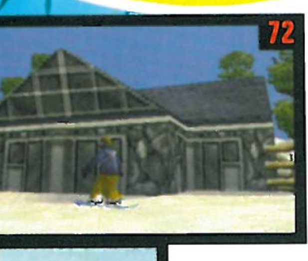
PUNTUACIÓN

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS


88


72


62






[1] Los estadios son enormes y destilan realismo por los cuatro córners. [2] Nuestra selección se entrega en cuerpo y alma para recuperar balones. [3] Fíjate en la perfección de las sombras. ¡Menuda pasada! [4] La selección inglesa se marca un baileo tras marcar un gol.

Esto es Fútbol

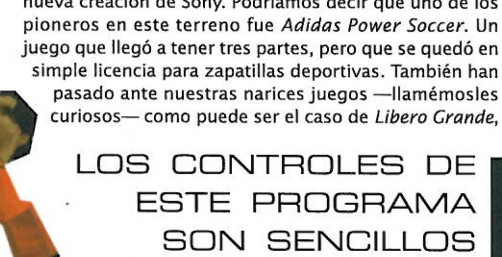
La temporada empieza fuerte. Sony ha decidido ofrecer la cara más espectacular del deporte rey. ¡Aupa *Esto es Fútbol*!



Se nota en el ambiente, la liga ha comenzado. Y con ella nos llegan la emoción, los nervios y la pugna por ser el líder. Sony ha decidido no quedarse atrás y apuntarse al carro de los vencedores con el lanzamiento de su fichaje estrella, *Esto es Fútbol*. La rivalidad en este tipo de género es dura, pero Sony se ha traído bajo el brazo un título con los suficientes alicientes como para estar entre los mejores. La temporada empieza fuerte y Sony ha dado el saque de honor.

No existe, en PlayStation (ni en ninguna otra plataforma de entretenimiento vía pad o vía teclado), un género tan visitado y explotado como el de los simuladores de fútbol. El catálogo de la gris de Sony contiene innumerables títulos que utilizan el deporte rey como gran reclamo. Pero pocos consiguen hacerse un sitio entre los mejores.

La lista de juegos de este tipo es muy extensa y variada, pero para empezar repasaremos únicamente algunos títulos que han marcado un antes y un después, y aquellos que parecen tener una fuerte influencia en la nueva creación de Sony. Podríamos decir que uno de los pioneros en este terreno fue *Adidas Power Soccer*. Un juego que llegó a tener tres partes, pero que se quedó en simple licencia para zapatillas deportivas. También han pasado ante nuestras narices juegos —llamémosles curiosos— como puede ser el caso de *Libero Grande*, un juego con el que Namco intentó cambiar el concepto actual del fútbol consolero ofreciendo una acción centrada sólo en el control sobre un jugador. El trabajo técnico era inmejorable pero la idea no cuajó entre el respetable.



LOS CONTROLES DE ESTE PROGRAMA SON SENCILLOS Y DIRECTOS.

Otro título, tan curioso como pobre, es *Puma Street Soccer*, una ridícula idea de traspasar el deporte del estadio a la calle. Otra licencia, otro fracaso. También encontramos juegos interesantes como *UEFA Champions League,* un título centrado en la gestión. Este género no goza en España de una distribución excesiva ni de una traducción decente, pero más allá de nuestras fronteras disfruta de una excelente salud.

Este resumen no podía acabar de otra manera que con la obligada referencia a los reyes del género (de los cuales *Esto es Fútbol* se queda a un paso). Nos referimos, como no, a las sagas *ISS Pro* y *FIFA*. El primero es el mejor título de fútbol para PlayStation. Este juego de Konami es rápido, adictivo y muy jugable. En una palabra: directo. *FIFA*, el juego creado por Electronic Arts, es todo espectáculo. Competiciones por un tubo, jugadores reales, estadios reales, posibilidad de modificar todos los aspectos del juego —incluido el de los propios jugadores—, y capaz de mostrar la cara más grandiosa del deporte rey. Este juego es el gran punto de referencia que parecen haber tenido en sus mentes los creadores de *Esto es Fútbol*.

Son muchos los puntos que unen el juego creado por Sony con el clásico de EA. El principal de ellos es la licen-









■ DISTRIBUIDOR	Sony	■ FABRICANTE	Sony
■ DISPONIBLE	SÍ	■ IDIOMA	Castellano
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de fútbol






[1] ¿No se parece a Luís Enrique? [2] Esta claro que Sony esta detrás de esta maravilla. [3] Los afortunados poseedores de un televisor panorámico disfrutaran de imágenes como esta. [4] Pocas veces se puede disfrutar de una coreografía tan espectacular.

cia oficial de la Federación de Fútbol. Gracias a ella podemos disfrutar de los jugadores reales, de las competiciones oficiales, de las camisetas originales y de toda la parafernalia que envuelve este deporte. Otra conexión se encuentra en el desarrollo realista del juego, mucho más que la visión adictiva que ofrece la saga *ISS Pro*.

Al empezar nuestra andadura por *Esto es Fútbol* podremos observar una secuencia de vídeo que muestra los prolegómenos de un encuentro. En estas imágenes, que parecen grabadas a propósito para el juego, se ve a los jugadores preparándose en el vestuario y a la afición animando desde sus butacas. Es, en este momento, cuando las imágenes reales se mezclan con las creadas por ordenador. Estas imágenes creadas artificialmente son realmente espectaculares. Y es que *Esto es Fútbol* es, ante todo, puro espectáculo.

Espectacular es su increíble menú de opciones. A parte del juego sencillo y del partido amistoso aparecerá ante nosotros la friolera cantidad de ocho torneos a disfrutar. Desde el Mundial, pasando por la Eurocopa y acabando en una curiosa modalidad en la que tú creas tu propio torneo y donde podrán enfrentarse equipos nacionales contra diferentes clubes. Otra de las opciones recomendables es la del Campeonato de Super Equipos, donde los mejores se verán las caras.

Las ligas, otra modalidad de juego, están divididas en dos grupos. Las llamadas ligas nacionales (9 en total) todas ellas europeas y entre las que se encuentran la liga española, la italiana y la inglesa. El segundo grupo lo forman las ligas especiales. Son un total de cuatro de entre las cuales destaca la liga de campeones, que nos obliga a ganar alguna liga nacional. Con tantas modalidades de juego y tanta competición la variedad y las horas de juego están aseguradas.

Pero para variedad la que nos permite elegir un total de 62 selecciones nacionales divididas en cinco grupos. El europeo (con 30 representantes), el sudamericano, el norteamericano, el africano y el asiático (todos con ocho participantes cada uno). A esto tenemos que sumarle los 158 clubes europeos y los que podemos crear nosotros mismos, menudas combinaciones podremos hacer. Además cada equipo viene con los jugadores reales completamente actualizados. Sí, tranquilos, Anelka aparece como jugador del Real Madrid...

Si espectacular es el apartado de opciones, el de la acción no se queda corto. Los creadores de este programa han conseguido una jugabilidad de lo más atractiva con unos controles sencillos y directos. En este aspecto es digno de mención el sistema de cambio de velocidad de los jugadores, el futbolista que tiene el balón sólo deberá pulsar una vez el botón de cambio de ritmo, pero el que esté defendiendo se verá obligado a martillear de manera insistente dicho botón si quiere alcanzar a su oponente. Este innovador sistema ayuda a diferenciar de manera clara el ataque y la defensa, ya que en ataque el cambio de ritmo implica un control del balón algo irregular.

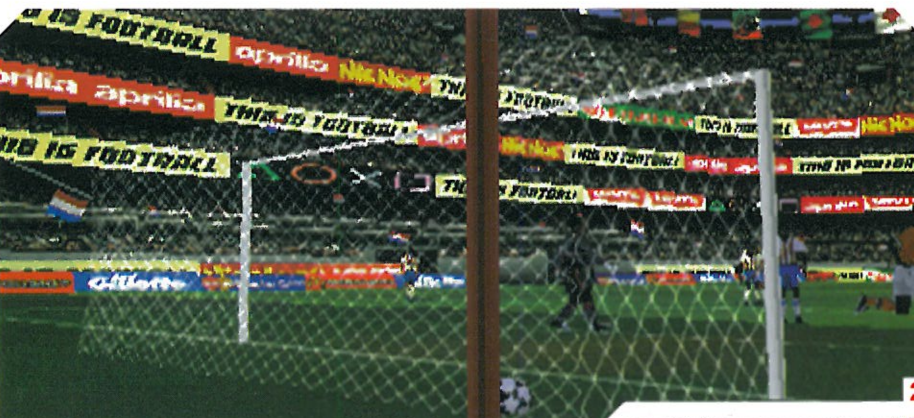


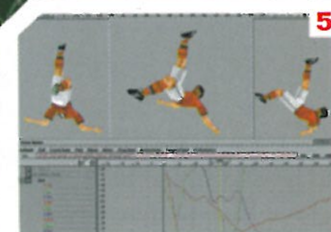


[1] La selección «canarinha» celebra la victoria. [2] Un minuto de silencio en memoria de los juegos que no llegarán a la altura de *Esto es Fútbol*. [3] Holanda contra Italia, un verdadero duelo de titanes.

PlayTest

Esto es Fútbol

[1] Los jugadores se dirigen al centro del campo. [2] La pelota se aloja suavemente en la red. [3] Aquí podemos observar cómo se construye el Nou Camp virtual. [4] Las animaciones se obtienen de la realidad gracias a la famosa captura de movimientos. [5] Este es el segundo paso para crear movimientos reales.

Chutar, pasar, rematar, centrar y demás acciones del juego se realizan de una manera casi intuitiva; además se ha incluido la memoria de acción (o sea que antes de recibir el balón ya hemos decidido qué hacer con él).

Los partidos nos sitúan en un torbellino de emociones gracias a la impresionante inteligencia artificial de la computadora. Combinar y marcar será una tarea difícil de conseguir en un principio, pero la emoción se apoderará de nosotros al realizar nuestras primeras jugadas y nuestras primeras subidas al marcador. ¡Goooool!

Si jugando con la máquina te lo pasarás en grande, las emociones se multiplicarán cada vez que incluyas a un colega en tus correrías futbolísticas. El juego admite un total de ocho jugadores por lo que esta opción se convierte en la más divertida y apasionante de *Esto es Fútbol*. Si tienes el juego consigue por todos los medios dos MultiTap, ocho mandos y ocho colegas amantes del deporte rey. Acabaréis formando una especie de secta donde el máximo goleador será el líder.

Nada mejor para seguir la acción que las seis cámaras, tres laterales y tres aéreas que te ofrece este título. El espectáculo llega a su culminación cuando observamos los impresionantes gráficos del juego. El tamaño de los jugadores es inmenso, los detalles tipo musculatura, botas de colores, facciones de la cara y demás, están tan bien realizados que perderemos más de un partido intentando reconocer los lunares de nuestros ídolos.

Por si esto fuera poco se han incluido las características personales de cada jugador. Los andares de shérif de Rivaldo, la técnica de Denilson, la potencia de Hasselbaink y muchos otros aspectos de todos los jugadores aparecerán ante nuestros ojos con enorme realismo. Además el juego se ha complementado con montones de celebraciones de gol, gestos de recriminación hacia él arbitro, muestras de ánimo entre los jugadores al recibir un gol, etc. Todo esto dentro de unos terrenos de juego impresionantes y excelentemente ambientados con banderas, vallas publicitarias y banquillos repletos de jugadores. Al sacar una falta o un lanzamiento de puerta podremos disfrutar de estos inmensos espacios y su presencia se hará patente en cada jugada, el aliento de nuestra afición se convertirá en las alas que nos llevarán hacia el triunfo final. A nivel visual es posible que estemos hablando del juego de fútbol más perfecto que se ha creado para PlayStation. Una muestra de ello son sus increíbles repeticiones. Por si fuera poco todo lo acontecido en el terreno de juego, así como los resultados de otros partidos, está radiado de forma magistral por Ángel González Ucelay.

Ahora ha llegado el momento de las pegas. No es que *Esto es Fútbol* tenga demasiadas, pero las que tiene lo relegan a un tercer puesto, lo que no está nada mal teniendo en cuentasu reciente nacimiento y la lista de juegos de este tipo que existen .

Básicamente, los fallos que encontramos en el juego son dos. El primero hace referencia a la inicial dificultad para meter goles. Este problema se puede solucionar con el entrenamiento, pero puede desesperar a los más impacientes. El segundo, y más negativo, remite a la velocidad del juego y del desplazamiento del balón. *Esto es Fútbol* no se puede considerar un juego lento, pero lo que sí es cierto es que su potencialidad queda un poco desdibujada ante la velocidad que se imprime en *FIFA 99* y, sobretodo, en *ISS Pro'98*.

De todas formas se trata de un juego excelente que hará las maravillas de los más exigentes y de los amantes del fútbol.

Alternativas...

Adidas Power Soccer Int.'97	8/10	PSMag15
Libero Grande	7/10	PSMag25
UEFA Champions League	9/10	PSMag30
ISS Pro '98	9/10	PSMag22
FIFA	9/10	PSMag25





[1] Menudo quiebro. El defensa ha perdido la cintura. [2] Las repeticiones permiten ver las perfectas redondeces de la pelota [3] Caras prerenderizadas para disfrutar de nuestros ídolos

PlayStation Magazine 35

VEREDICTO

GRÁFICOS	Los mejores del género	9
ACCIÓN	Buena, fluida y llena de posibilidades	8
ADICTIVIDAD	Montones y montones de torneos y equipos	9

Es la mejor tarjeta de presentación de Sony en el mundo del fútbol. La licencia oficial y unos gráficos impresionantes lo sitúan en tercer puesto.

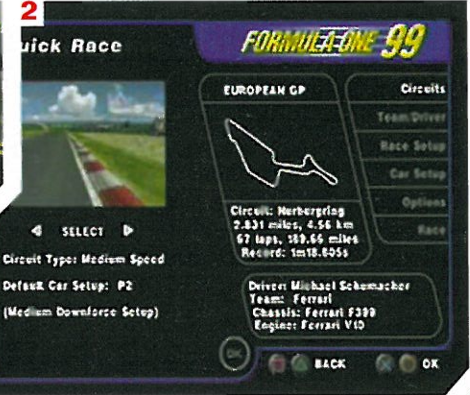


9 SOBRE 10









[1] Métete en boxes para reparar daños, cambiar ruedas y reponer combustible. [2] Hay un vídeo de cada circuito en el menú de selección, como en *GT*. [3] Si no quieres arriesgarte, puedes probar los coches antes de competir (los Ferrari siempre serán los mejores). [4] Si no tienes prisa, también puedes intentar mejorar tu vehículo en el menú de configuración.

Formula 1'99

¿Conseguirá *Formula 1 '99* devolver el buen nombre a la serie de Psygnosis, pisoteado vilmente por la anterior entrega? Parece que sí, menos mal...

El 9/10 que concedimos a *Formula 1 '98* es uno de los estigmas que más tiempo nos han estado... «fastidiando», por decirlo de alguna forma. Así, el 9 que concediéramos al *Formula 1* original —al que siempre nos hemos referido como «el mejor de la serie»— y el 9 de su continuación, con gráficos más detallados y leves mejoras en la IA, perdieron en cierto modo el sentido. ¿Cómo podía tener *F1'98* la misma puntuación que sus predecesores, claramente superiores?

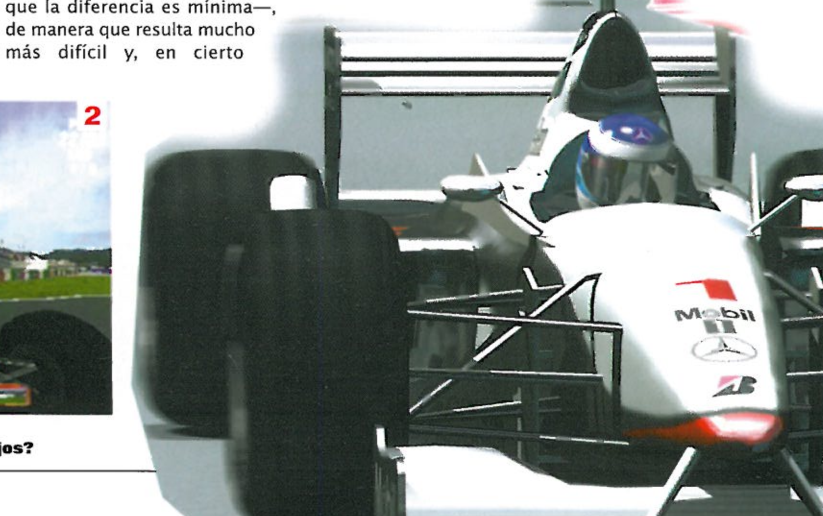
Este es uno de los grandes misterios que se irán a la tumba con *PlayStation Magazine.* Otro misterio del mundo mundial serían las puntuaciones que *F1'98* obtuvo en otras revistas del sector, que puntúan sobre 100: ¡más de 90% en todas, y a nadie le pareció mal! Pero claro, éstas nunca bajan del 90%, les sobran 89 números... En fin, el caso es que *nosotros* cometimos *un* error —no vamos a ponernos a contar los errores de los demás porque no tenemos tantos dedos, y seguimos sin saber contar mentalmente—, y dimos un 9/10 a un juego que merecía no más de un 7. ¿Todo claro? ¿Nos entendemos hasta aquí? Bien, pues ahora vamos con *Formula 1 '99*: también un 9.

«¿Pero qué cachondeo es éste?» será, más o menos, lo que estarás pensando. Sin embargo, si entendemos que *F1'98* DEBERÍA HABER TENIDO UN 7/10, el 9 de *F1'99* te parecerá bastante coherente. «¿Es que es igual, entonces, que las dos primeras partes de la serie?». Otra buena pregunta (hoy estás inspirado). Respuesta: pues la verdad es que no, no se parece en demasiadas cosas. Pregunta: «Entonces, si es tan diferente a aquéllos, ¿es que es muy malo?». Respuesta: pues tampoco, no es malo. Lo que sucede es que *es bueno de una forma muy distinta.* ¿Te ha quedado claro? Vamos a resumírtelo en una sola frase, con la que lo entenderás enseguida: *F1'99* parece, más que un *F1* de Psygnosis, algo así como una continuación del *Monaco Grand Prix* de Ubi Soft. ¿Más claro ahora?

Bueno, para quienes no hayan tenido el placer de conocer todos los juegos a los que nos estamos refiriendo, seguimos: *F1'99* cuenta con un control mucho más realista y severo que el del *F1* original y *F1'97* —ligeramente más fácil que el de *Monaco Grand Prix*, aunque la diferencia es mínima—, de manera que resulta mucho más difícil y, en cierto



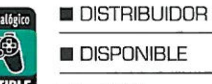




[1] ¿Preparados para salir? [2] Los neumáticos tienen dibujo y todo, ¿y ves los espejos?







■ DISTRIBUIDOR	Sony	■ FABRICANTE	Psygnosis
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Castellano
■ PRECIO	8.490 pesetas	■ GÉNERO	Carreras de F1










[1] Si juegas en modo digital, te costará aprender a salir sin perder el control. [2] No podían faltar las marcas de los neumáticos en los derrapes, claro. [3] Cuidado en las salidas: si haces el loco, te penalizarán con una tarjeta amarilla. [4] El replay no tiene opciones de cámara, es una lástima. [5] El realismo de los gráficos es fantástico. [6] Mirar hacia atrás así te será más útil que intentar ver en los espejitos retrovisores...

modo, menos divertido. Conducir es más una «asignatura» que un entretenimiento. Por supuesto, cuando aprendes las particularidades del control y te acostumbras a frenar como debes (mucho más que en los anteriores *F1*), te lo pasas de miedo. Pero sólo entonces.

Los gráficos sí que parecen de Psygnosis: superdetallados, en alta resolución, con fluidez de cuadros, detalles espectaculares, coches formados por chorrotocientos polígonos, un *environment mapping* que quita el hipo, etc. Visualmente no tiene desperdicio. ¡Incluso hay algunas pantallas de vídeo junto a las gradas como las de *Wip3out*, en las que se ve lo mismo que tú estás viendo en la pantalla en ese momento! Una pasada. Además, el campo de visión durante el juego es muy amplio. No siempre el suficiente, porque los coches van tan rápido que, aunque falte un kilómetro para la curva que estás viendo a lo lejos, te parecerá que no tienes tiempo suficiente para reducir; pero en todo caso siempre «ves» lo que se te avecina, y desde luego tendrás tiempo de actuar en consecuencia (otra cosa es lo rápido que seas capaz de hacerlo).

La velocidad es otro de los elementos que nada tienen que ver con las anteriores entregas de la serie y que se parece mucho más al simulador de Ubi Soft: vas mucho más rápido. Bueno, los coches van a las velocidades de siempre, pero la sensación de velocidad es muy superior, quizás debido al alto nivel de detalle de los escenarios. Sentirás verdadero vértigo al volante de tu monoplaza, en serio. Además, Psygnosis ha incluido un detalle gráfico que aumenta considerablemente la sensación de velocidad: cuando vas a tope, los bajos del coche tocan el suelo en los desniveles y empalmes del asfalto, produciendo pequeñas lluvias de chispas (para apreciarlo bien tendrás que jugar con la cámara situada en la cabina del piloto). Genial.

La IA también es fantástica: cada piloto parece conducir de una manera diferente, si bien esto te causará suficientes problemas como para que *no* te parezca algo bueno. Todos van por donde deben, así que tú aprovechas para meterte por donde no va nadie y, de repente, a Schumacher se le ocurre lo mismo: ¡boom! Vas a todo trapo en segunda posición, delante de ti corre Coulthard, te dispones a adelantarle en la recta final y, justo cuando das el gran acelerón, te ve por los retrovisores y te tapona: ¡boom! Acabarás por cabrearte soberanamente con la Inteligencia Artificial —¿o «IA» querrá decir en este caso «Intencionadas Argucias»—, por muy buena que sea.

La versión que hemos analizado de *Formula 1 '99* es el juego final inglés, ya que por falta de tiempo Sony no ha podido hacernos llegar una versión traducida (nos llegará cuando esta revista ya esté casi en la calle). El juego español será igual, pero no podemos decirte nada acerca de los comentarios traducidos al castellano porque no los hemos oído. No obstante, en la versión inglesa del juego se nos antojan pocos, y no demasiado vehementes. Es todo lo que te podemos decir.

¡Y aquí se acabaron las principales diferencias de *F1'99* respecto a los dos primeros juegos de la serie (olvidándonos de *F1'98*)! Gráficos mucho más detallados, más velocidad, coches más detallados y realistas, conducción más severa y visibilidad mayor. Lo demás, cómo no, es lo de siempre: escuderías, coches, pilotos y circuitos reales (los del Campeonato del Mundo de este año, naturalmente); presentación de menús e información en pantalla como la de los anteriores juegos y como la de las carreras retransmitidas por la tele; opciones de Carrera Rápida, Campeonato y Time Attack; sonido Dolby Surround; una intro de lujo, música excelente, sonido alucinante, opciones de configuración más decorativas que otra cosa, etc.

Aparte, pues, de esta pequeña falta de originalidad —ser original con un juego de Fórmula 1 es una tarea cada vez más complicada— y del tedio que a veces supone la avanzada IA, no se puede hablar de «defectos» propiamente dichos en *F1'99*. Te parecerá muy, muy, muy difícil. *Demasiado* difícil, quizás; pero acabarás aprendiendo a controlarlo con un poco de insistencia. Por lo demás, es tan perfecto como las dos primeras partes y con algunos retoques gráficos impresionantes. Podríamos definirlo con algo así como «un *F1'97* pero todo lo contrario». Pruébalo antes de comprarlo y entenderás a qué nos estamos refiriendo, especialmente si no has jugado a *Monaco Grand Prix*.






[1] Los coches deben estar formados por, al menos, tropecientos polígonos. [2] Sentimos una debilidad especial por Pedro, pero su Arrows es tan malo... [3] En la parte izquierda de la pantalla tienes el mapa del circuito, muy útil.





[1] La CPU conduce tu coche hasta tu garaje, pero después de la reparación serás tú quien lo devuelva a la pista. [2] Los efectos de clima no están nada mal (aquí está lloviendo, ¿lo ves?

Alternativas...

Formula 1	9/10	PSMag2
Formula 1 '97	9/10	PSMag11
Monaco Grand Prix	8/10	PSMag27

PlayStation Magazine 35

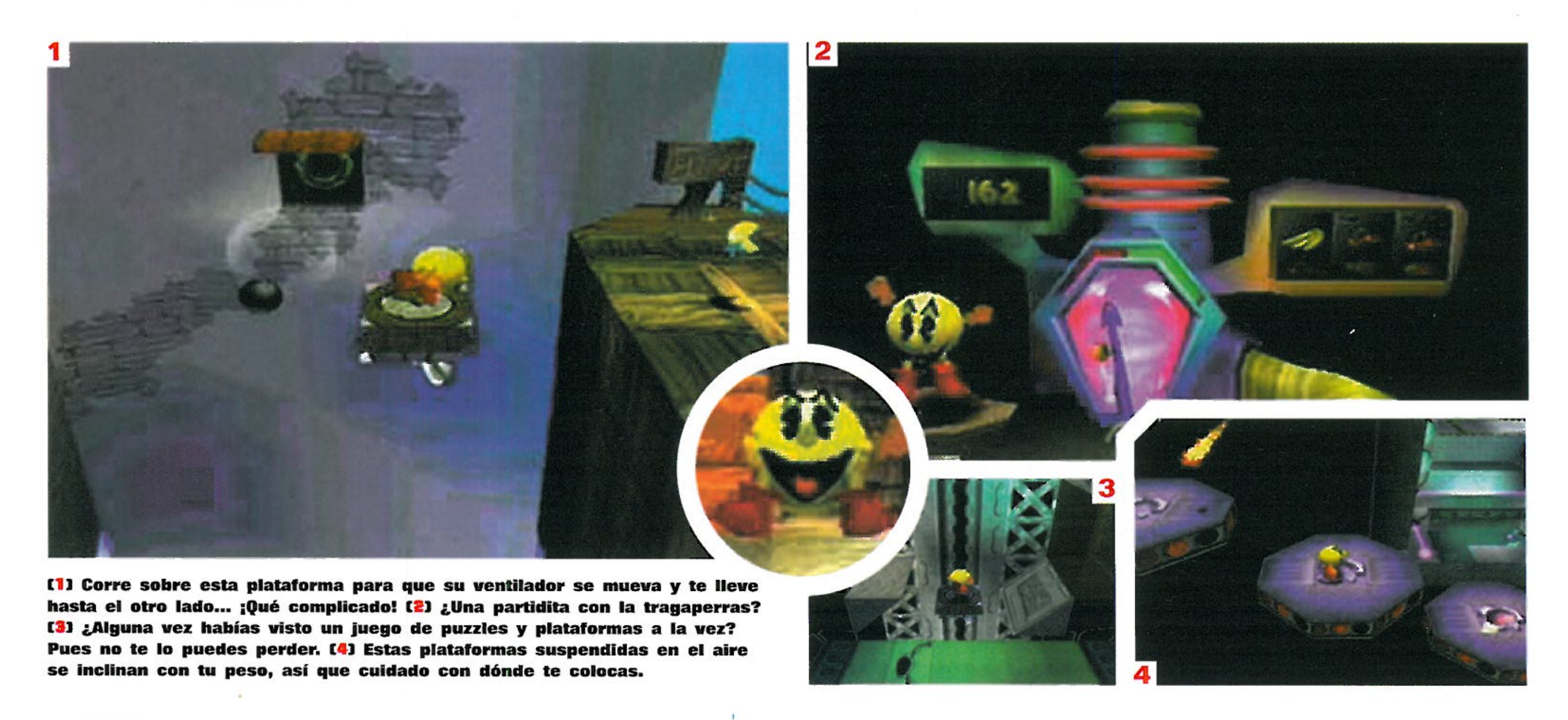
VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Más detallados y definidos que nunca	9
■ ACCIÓN	Si no fuera tan difícil	8
■ ADICTIVIDAD	Mucha, cuando consigas dominar tu vehículo	9

***F1'99* toma lo mejor de la serie y lo mezcla con lo mejor de *Monaco Grand Prix*. ¿La mejor entrega de la serie? Depende de cuánto te gusten los juegos difíciles.**

9 SOBRE 10





[1] Corre sobre esta plataforma para que su ventilador se mueva y te lleve hasta el otro lado... ¡Qué complicado! [2] ¿Una partidita con la tragaperras? [3] ¿Alguna vez habías visto un juego de puzzles y plataformas a la vez? Pues no te lo puedes perder. [4] Estas plataformas suspendidas en el aire se inclinan con tu peso, así que cuidado con dónde te colocas.

Pac-Man World

¡Un juego de Pac-Man para PlayStation, esto sí que es una sorpresa! Los chicos de Namco han vuelto a portarse bien

Esto es alucinante. Acostumbrados como estamos a oír hablar de todos los grandes juegos con muchos meses de antelación (años, a veces), *Pac-Man World* nos ha pillado por sorpresa. ¡Desconocido y genial!

Sí, ya sabemos lo que estás pensando: que a tu edad —¿veintimuchos?— no estás para estos trotes. Que alguien a quien le crece la barba (si eres chico) o que ya se depila las piernas (si eres chica) ya es demasiado mayor para jugar a *Pac-Man*... ¡Pues nada de eso!

Más que un plataformas, nosotros diríamos que se trata de un juego de puzzles/aventuras. Y es que, en el modo Quest (el principal, lo que suele llamarse «Modo Aventura»), la acción se sucede mediante puzzles constantes. Sí, hay enemigos; y sí, hay peligros. Pero todo ello sirve sólo para hacerte pensar: «si aquí hay un enemigo y al otro lado hay un peligro, sólo puedo pasar por aquí, que hay una puerta». Interruptores, rampas, plataformas fijas y móviles, engranajes que mover, sistemas hidráulicos, láseres que esquivar... Es como un *Crash Bandicoot* y un *Kula World* al mismo tiempo. Algo raro, al principio; pero tremendamente adictivo, divertido y dinámico después. Todos los puzzles requieren pensar, pero ninguno demasiado. Así, nunca te quedas atascado en un puzzle y, al mismo tiempo, nunca puedes decir: «¡Pfff, qué difícil! Mañana sigo». Nada. No tardarás más de un minuto en resolver cada problema. ¡Pero estos problemas son casi infinitos! De manera que, al resolverlos «relativamente rápido», nunca te das por vencido y no puedes parar de jugar. No habíamos visto nada así de adictivo en años. Ni siquiera *Crash* es comparable a *Pac-Man World* en cuanto a adictividad se refiere.

Y en cuanto a variedad tampoco, desde luego. Los modos de juego que *Pac-Man World* pone a tu disposición son completamente diferentes entre sí, y a cuál más divertido. El principal, como hemos dicho, es el Modo Quest, que funciona como cualquier Modo Aventura pero con una lista interminable de pequeños puzzles sucesivos. Después está el Modo Classic, que es el arcade original en 2-D de toda la vida (el del anuncio de las drogas, pero en niveles cuadrados en lugar de un





[1] ¡Un interruptor! ¡Yupiii! ¿Para qué servirá...? [2] Como en *Crash*, hay «escenarios portales» desde los que puedes elegir entre varios niveles.

Un Jugador





■ DISTRIBUIDOR	Sony	■ FABRICANTE	Namco
■ DISPONIBLE	Noviembre	■ IDIOMA	Inglés
■ PRECIO	7.490 pesetas	■ GÉNERO	Plataformas/puzzles

1 

2 

3 

4 

[1] El «Comecocos» de toda la vida con gráficos en 3-D. ¡Genial! [2] Un paso en falso y... [3] Necesitas un plátano para entrar. Justo la fruta que te falta... [4] Recoge tantas bolitas como puedas: serán tus «proyectiles» después.

cerebro). Y el Modo Mazes es igual que el Classic, pero en entornos 3-D, con gráficos de la calidad de los del Modo Quest (hay seis pantallas, cada una con tres niveles). Una pasada, vaya.

La cantidad de cosas que puedes hacer dentro del juego te sorprenderá. Además de saltar, puedes disparar a tus enemigos las «bolitas» que recojas por el escenario, rodar a gran velocidad al estilo *Sonic* para avanzar rápido en ciertos sitios o subir rampas muy inclinadas, bucear, nadar, caer en plancha...

Los escenarios del juego son íntegramente en 3-D, y de vez en cuando tendrás la oportunidad de elegir entre rutas diferentes. Lo malo es que, a diferencia de *Spyro* y *Crash*, en *Pac-Man World* no siempre es fácil calcular los saltos o las distancias. Tu personaje proyecta una sombra circular sobre el suelo, y debes prestar atención a esta sombra en los saltos para saber en qué lugar exacto vas a caer. Un pequeño error de cálculo, sin prestar atención a la sombra del personaje, podría hacerte perder una vida. Naturalmente, en cuanto te caigas al vacío tres o cuatro veces, aprenderás a saltar con cuidado y no tendrás ningún problema; pero al principio los saltos te causarán algún que otro problema.

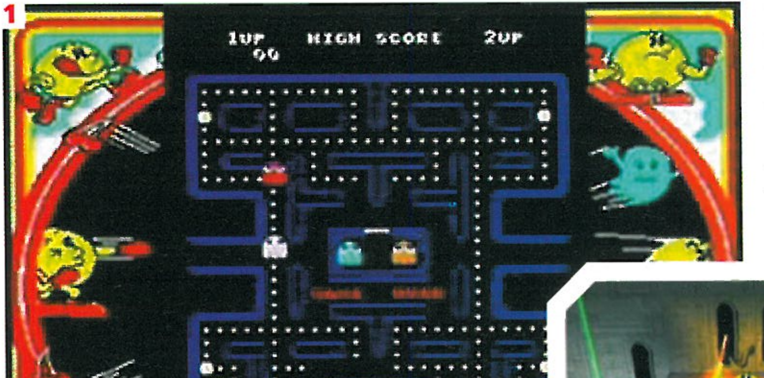
El sistema de puertas e ítems secretos es muy original. En cada nivel encontrarás varias puertas que tienen una fruta pintada. Para atravesar estas puertas necesitas la fruta que corresponda en cada caso, y si quieres entrar no te quedará más remedio que dar con la dichosa frutita. ¡Algunas están muy bien escondidas! Pero siempre hay una forma «lógica» de llegar hasta ellas, no te preocupes. Cuando lo consigas, podrás entrar en la habitación que corresponda y, por lo normal, allí darás con una llave, un interruptor o, por qué no, otra fruta necesaria para abrir una puerta más tarde.

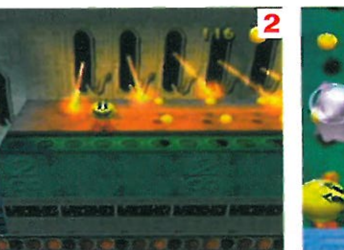
Al final del nivel, todas estas frutas sirven como «créditos» para jugar en una máquina tragaperras. Sí, has acertado: una de esas con tres cintas con frutitas de colores en las que tienes que hacer un «tres en raya» casi imposible para ganar un montón de pasta. Cuantas más frutas hayas encontrado en el nivel, más créditos tendrás aquí para jugar y más posibilidades de ganar puntos. Y a su vez, estos puntos te proporcionan vidas extras.

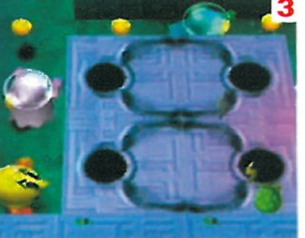
Además de las frutas, en todos los niveles hay seis letras escondidas: «P-A-C-M-A-N». Si encuentras las seis letras, al final del nivel no sólo tendrás la oportunidad de jugar con la máquina tragaperras, sino también de cosechar muchísimas frutas en un nivel de *bonus*. La distribución de ítems, niveles y opciones es sencillamente perfecta.

También dentro de cada nivel encontrarás pequeñas secciones de «Comecocos», en las que deberás llenar tu nivel de «bolitas» (te recordamos que estas bolitas son tu única arma contra los malos). Hay unas «bolitas grandes», como en el arcade original de los años ochenta, que sirven para «hacer comestibles» a los enemigos. Si te comes una bola gorda, los fantasmas que pululan por la zona se volverán azules y podrás comértelos para obtener una enorme cantidad de puntos antes de que, pasados unos segundos, vuelvan a su estado natural.

Como ves, Namco no se ha olvidado de nada. Jugabilidad, adictividad, variedad, libertad y, por supuesto, un enorme sentido del humor. Pero de verdad: si crees que *Pac-Man World* es un juego para niños, estás muy equivocado. Ningún puzzle es lo suficientemente complicado como para que nadie se quede atascado —por muy jovenzuelo que sea—, pero eso no quiere decir que el juego sea fácil. ¡Tienes que probarlo! Si no te lo compras, al menos tienes que catarlo. Es fantástico, fantástico, fantástico, fantástico... No es *Crash*, pero es fantástico.

1 

2 

3 

[1] Éste sí es el «Comecocos» que conocías, ¿verdad? Qué tiempos aquellos... [2] ¡Cuidado con los láseres! [3] Recoge la bola más gorda para hacer «comestibles» a los fantasmas y ¡a cenaaar!

Alternativas...

Crash Bandicoot 3	9/10	PSMag24
Crash Bandicoot 2	8/10	PSMag13
Gex: Enter The Gecko	7/10	PSMag16
Klonoa	7/10	PSMag18
Spot Goes to Hollywood	7/10	PSMag7

PlayStation Magazine 35

VEREDICTO

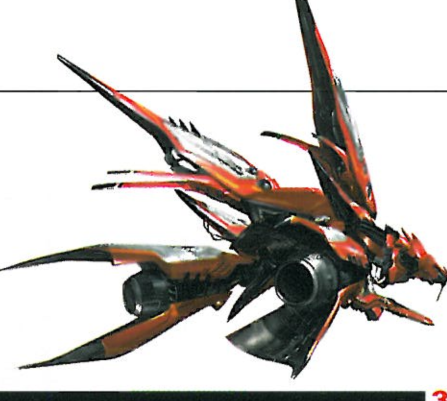
■ GRÁFICOS	Fantásticos. Es de Namco, hombre 9
■ ACCIÓN	Constante, rápida y siempre apetecible 9
■ ADICTIVIDAD	Es lo más adictivo que hemos visto en años 10

El control y la percepción de las distancias a la hora de saltar no son tan intuitivos como en *Crash* o *Spyro*, pero por todo lo demás es perfecto.







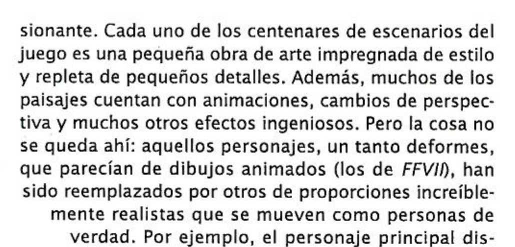


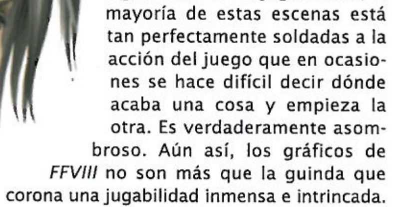


Los tres personajes principales de *FFVIII*: Squall [1], Rinoa [2], y Seifer [3] en todo su esplendor pre-renderizado. Humm, nada mal.

Final Fantasy VIII

Dos años después del asombroso *FFVII*, Square da a luz otro retoño de la saga que transformó los juegos de PlayStation.





No sabemos cómo se las ha arreglado Square, pero *Final Fantasy VIII* hace que *FFVII* parezca un mero ensayo sólo apto para principiantes. Esta octava entrega te agarra por las orejas y te arrastra a un nuevo mundo extraño y maravilloso a la vez. Eres Squall Lionheart (Squall Corazón de León), un joven cadete de una famosa academia militar.

La historia da comienzo cuando Squall y su archirival de la academia, Seifer, intentan entrar a formar parte de la unidad SeeD, un ejército de mercenarios que constituye la principal fuente de ingresos de la academia. Pero esto no es más que el principio de una impresionante aventura que te mantendrá pegado a tu PlayStation durante semanas, por no decir meses.



Lo primero que llama la atención son los gráficos. La presentación hará que se te salgan los ojos de sus órbitas, y lo que viene después colmará sin duda tus más grandes expectativas. El juego se mantiene fiel a la combinación de fondos prerenderizados con personajes poligonales superpuestos que ya utilizaba *FFVII*, pero Square ha tirado la casa por la ventana en la realización de *FFVIII* y ha quedado impresionante. Cada uno de los centenares de escenarios del juego es una pequeña obra de arte impregnada de estilo y repleta de pequeños detalles. Además, muchos de los paisajes cuentan con animaciones, cambios de perspectiva y muchos otros efectos ingeniosos. Pero la cosa no se queda ahí: aquellos personajes, un tanto deformes, que parecían de dibujos animados (los de *FFVII*), han sido reemplazados por otros de proporciones increíblemente realistas que se mueven como personas de verdad. Por ejemplo, el personaje principal dispone de un considerable armario ropero y se cambia de atuendo en diferentes partes del juego.

Además de tener un aspecto estupendo, el estilo utilizado aporta la consistencia de que carecían los gráficos anteriores. En *FFVIII*, los personajes tienen el mismo aspecto tanto en la partida como en las escenas de lucha. Y esto no sólo hace que el juego quede mejor, sino que también ayuda a definir mejor y aportar una gran dosis de realidad a cada personaje.

Mención especial merecen también las numerosas escenas de vídeo. En lugar de cortar la jugabilidad, la mayoría de estas escenas está tan perfectamente soldadas a la acción del juego que en ocasiones se hace difícil decir dónde acaba una cosa y empieza la otra. Es verdaderamente asombroso. Aún así, los gráficos de *FFVIII* no son más que la guinda que corona una jugabilidad inmensa e intrincada.

CADA UNO DE LOS ESCENARIOS DEL JUEGO ES UNA PEQUEÑA OBRA MAESTRA.









■ DISTRIBUIDOR	**Sony**	■ FABRICANTE	**SquareSoft**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ IDIOMA	**Castellano**
■ PRECIO	**9.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Rol**

[1-3] A diferencia de *FFVII*, en *FFVIII* casi todas las luchas tienen sus propios escenarios, que reflejan los fondos estáticos y sirven de telón de fondo a las escenas de vídeo. [4] Hasta los escenarios más normales donde se desarrollan los enfrentamientos más corrientes están estupendamente detallados. [5] Algunas secciones nos ofrecen incluso la mezcla de escenarios animados y de personajes poligonales, consiguiendo así un efecto impresionante. [6-11] Si creíste que las escenas de lucha de *FFVII* estaban bien, *FFVIII* va a hacer que saltes de alegría. Todo es más bonito, se mueve mejor, y es simplemente genial.



[1] Hay bastantes secciones cronometradas, que añaden al juego aún más tensión. [2] Te estarás preguntando durante algún tiempo qué pintan Laguna y sus colegas en el argumento.

HECHIZOS

A pesar de que la mayoría de hechizos de *FFVIII* no resultarán del todo desconocidos al veterano jugador de *Final Fantasy*, sí que encontramos algunas diferencias significativas. La más importante es que en *FFVIII* ya no hay Materia. La magia se obtiene de los enemigos y del escenario, o bien la crean las Guardian Forces. Si se te acaban los hechizos de Fuego, por ejemplo, tendrás que buscar un monstruo con magia de Fuego y extraerlos de él luchando, o usar una Guardian Force para convertir algunos de tus objetos en hechizos de Fuego (siempre que tengas un Guardián con la habilidad adecuada y los objetos necesarios para hacerlo).

También puedes «Enlazar» determinadas habilidades de las Guardian Forces a las de tu personaje y potenciar su ataque y su defensa.





ADEMÁS DE TENER UN ASPECTO ESTUPENDO, EL NUEVO ESTILO UTILIZADO APORTA LA CONSISTENCIA DE QUE CARECÍAN LOS GRÁFICOS ANTERIORES.

Si deshacemos el lustroso envoltorio de este juego, nos encontraremos con una combinación sabiamente proporcionada de acción convincente y argumento cautivador.

El sistema de juego de *FFVIII* es más complejo, pero infinitamente más flexible. Tendrá contentos a los verdaderos amantes del RPG durante semanas, ya que les permitirá afinar y ajustar casi cualquier característica de las habilidades de sus personajes. Aún así, si esta perspectiva no es plato de tu gusto, la gran diversidad de opciones te permite pasar directamente a la acción sin tener que pasarte horas mirando pantallas de estados y de menú. El alma del sistema de juego esta vez se basa en las Guardian Forces en lugar de la Materia del *VII*. Las Guardian Forces son una especie de dioses que acompañan a los personajes, y tienen niveles de energía y demás como los propios protagonistas. Puedes configurar casi cualquier aspecto del comportamiento de tus personajes (para más información, echa un vistazo a los despieces). Puedes alterar y potenciar casi todo, desde los personajes que utilizarás en cada batalla hasta aspectos concretos de sus estadísticas.

Por otro lado, han prescindido de la gran cantidad de armas y equipo que solía constituir la columna vertebral de los RPG. Cada personaje de *FFVIII* cuenta con una única arma, pero la puede ir mejorando a base de encontrar la correcta combinación de objetos y llevarla a una de las muchas tiendas de chatarra que salpican el enorme mundo del juego. De forma parecida, también han prescindido de las armaduras. Los personajes se van haciendo más fuertes a medida que vas ganando fases y gracias a un sistema de «Enlace» puedes aumentar su resistencia ante ataques tanto físicos como mágicos. Como consecuencia, el dinero, normalmente un bien indispensable en otros juegos de rol, no tiene aquí demasiada importancia. Tu grupo recibe un sueldo fijo en función del rango y con ese dinero puedes comprar algunos objetos y pócimas curativas, pero no podrás servirte de botines sustraídos a monstruos u otros enemigos para acabar de redondear tus ganancias.







[1 - 3] De la misma forma que las Invocaciones de hechizos constituían algunos de los momentos culminantes de *FFVII*, los ataques de las Guardian Forces son algunos de los mayores festines visuales de *FFVIII*.

TÚ REPARTES

A diferencia de *FFVII*, que contaba con un número considerable de sub-juegos, *FFVIII* se concentra sólo en uno, de cartas. Cada carta tiene cuatro números. Los jugadores escogen cinco de sus cartas y las van colocando por turnos, una carta por turno, encima del tapete. Si colocas una carta al lado de otra de menor valor, la carta que pierde se vuelve de tu color. Una vez se han llenado los nueve espacios disponibles, el jugador cuyo color predomina gana una carta de su oponente. También podrás utilizar a las Guardian Forces para convertir monstruos en cartas, y a veces las conseguirás derrotando a algún enemigo. Otra de las habilidades de las Guardian Forces es la de convertir las cartas en objetos —muchos de los cuales son únicos o indispensables— para poder mejorar tu arma.



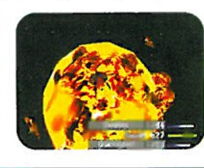


Final Fantasy VIII

PADRINOS MONSTRUOSOS

El nuevo sistema de juego de *Final Fantasy VIII* gira en torno a la figura de las Guardian Forces, unos poderosos seres mágicos que ayudan a tus personajes y les proporcionan la mayor parte de sus habilidades. Cada Guardian Force tiene una combinación única de habilidades que puedes asociar a tu personaje principal y así tener acceso a sus poderes. Algunas de las habilidades de los Guardians son bonus para tu personaje [como aumentar sus puntos de fuerza], o le conceden toda una serie de privilegios especiales [como reducir el número de monstruos con los que te vas a encontrar], o te permiten incluso transformar objetos en hechizos mágicos. Cada Guardian Force puede ser llamado a combatir por el personaje al que esté Enlazado. En función del Guardian Force en cuestión, podrás ir a por tu enemigo con un poderoso ataque mágico o podrás llevar a cabo cualquier otra tarea, como mejorar tu salud.








Este cambio de énfasis en el sistema de juego viene acompañado de un cambio de visión también en el argumento. En *FFVIII* hay menos personajes, y se presta especial atención a sus motivaciones, aspiraciones, miedos y esperanzas. Esta es una actitud ambiciosa, y raramente madura en la concepción de un videojuego. Realmente te sientes implicado en las relaciones existentes entre los personajes y, como pasaría con un buen libro o con una buena película, acaba importándote lo que les suceda.

Pero todo esto no quiere decir que a *Final Fantasy VIII* le falte perspectiva, nada más lejos de la verdad. El argumento principal es, ante todo, más épico incluso que el de *FFVII*. La diferencia es que la historia, que se desarrolla a un ritmo estupendo, la construyen los propios personajes y no los acontecimientos que les rodean. Es este un grandísimo logro que fija nuevos modelos para futuros argumentos de videojuegos.

Así pues, la combinación de unos gráficos asombrosos, un sistema de juego flexible y envolvente y un argumento absorvente hace de *Final Fantasy VIII* toda una obra maestra. Sin embargo, también tiene sus problemillas. La complejidad del sistema de juego hace que sea más aconsejable para jugadores experimentados que para novatos en el género; aunque aquellos de vosotros que jugasteis con *FFVII* no deberíais tener ningún problema para dominarlo en cuestión de pocas horas.

El sistema de Enlaces para la obtención de magia también tiene sus puntos débiles. Sólo se trata de tener paciencia e ir recogiendo grandes cantidades de hechizos comunes. Pero para que la cosa no resulte irrisiblemente fácil, la magia más potente hay que extraerla de enemigos y demás monstruos peligrosos.

De hecho, Square parece haber tomado nota de las críticas a *Final Fantasy VII* por su falta de dificultad. *Final Fantasy VIII* es bastante más difícil, e incluso los ya veteranos en este tipo de juegos se encontrarán mirando a la pantalla de Game Over unas cuantas veces, como mínimo hasta que consigan dominar las sutilezas del sistema de juego. No es que sea increíblemente complicado, pero por lo menos la jugabilidad te plantea algún que otro reto. Otro «defectillo» corresponde a los gráficos, que en *FFVII* recurrían a los efectos de luz mediante Gouraud y aquí no. Esto hace que los personajes en pantalla se pixelen y no se integren con el escenario tan bien como los del juego anterior, aunque gracias a la ausencia de Gouraud, la consola tiene más potencia para mover a todos los personajes que forman un grupo (los que, en el *VII*, eran invisibles cuando avanzabas). Al principio, el aspecto «pixeloso» de Squall y compañía te llamará la atención, pero después verás que merece la pena.

Dejando a un lado estas pequeñas nimiedades, el juego es maravilloso. A pesar de que ocupa nada menos que cuatro CD, al final del juego acabarás preguntándote cómo se las han arreglado para meterlo todo ahí dentro. Exprimir al máximo *Final Fantasy VIII* exige una consagración sincera tanto de tiempo como de energía, pero vale la pena desde el primer minuto hasta el último, y cometerías un error si te lo perdieras. Square no sólo lo ha vuelto a conseguir, sino que lo ha hecho más grande y mejor.













[1] Este hechizo te permite conocer el nivel, las habilidades y las debilidades de tu rival; tremendamente útil. [2] Los malos son mucho más difíciles de derrotar de lo que parece. [3] La vista del mapa es maravillosa.

Alternativas...

Final Fantasy VII	10/10	PSMag12
Wild Arms	9/10	PSMag23
Alundra	9/10	PSMag19
Suikoden	7/10	PSMag3



VEREDICTO

GRÁFICOS	Asombrosos de principio a fin, pero sin Gouraud...	9
ACCIÓN	Un sistema flexible y un argumento intrincado	9
ADICTIVIDAD	El juego más grande al que hayas jugado nunca	10

El más impresionante y absorbente de los títulos *Final Fantasy* existentes. O lo que es lo mismo: uno de los mejores juegos de PlayStation.

10 SOBRE 10






Crash Team Racing

La casi-mascota de la gris ha vuelto, pero esta vez sobre ruedas. **¡Prepárate para correr a ritmo de Crash!**

[1] Éste arma sirve como escudo de protección, y podrás lanzarlo contra un enemigo si se pone a tiro. [2] Los turbos son más que importantes. [3] Cuando te lanzan un misil rastreador, aparece sobre tu trasero un punto de mira y dos flechas indican cuánto falta para que te alcance...

1


2


Hay juegos de karts, y hay juegos de karts. En realidad, el mejor juego de carreras de karts de todos los tiempos fue —y ha sido siempre— *Super Mario Kart*, pero ¡no el de N64! Sino el de Super Nintendo, aquella cosita de 16 bits con la que tantas horas pasamos cuando aún éramos retoños. Después, cómo no, *Super Mario Kart* se versionó para la N64 (al que, originalísimamente se añadió un *64* detrás) y se lanzó a la calle como si fuera un juego de verdad.

Después llegó *Diddy Kong Racing*, también para N64. Los encargados de montar en un kart a Donkey Kong y compañía fueron los chicos de Rare, quienes más tarde dieron a luz *Banjo-Kazooie* y quienes ahora están gestando tropecientos juegos más, casi todos también de peluche. *DKR* era mucho más bonito, mucho más largo y mucho más de todo que *SMK64*, pero no tan jugable. Añadía algunas cosas al género, como la posibilidad de correr también en avioncitos y *hovercrafts*, si bien la novedad más importante fue la inclusión de un modo «Aventura».

Y aquí es donde entra *Crash Team Racing*, honorable cenit del género, rey indiscutible de los karts. Adiós, por fin, a *Super Mario Kart* y a su «clon sesentaicuatreado», adiós a *Diddy Kong Racing* (bonito intento, Rare, pero no cuajó...)

1


2


[1] Crash poniendo apunto su bólido. [2] Neo equipando su vehículo con las más ilegales prestaciones...

¿Qué tiene de original *Crash Team Racing*? Más bien poco. De hecho, casi nada. Cuenta con un montón de modos de juego y opciones, aunque básicamente se parece mucho al modo Aventura de *Diddy Kong Racing.* El control es bastante mejor que el de ningún *Super Mario Kart*, las armas son algo así como una versión de dibujos animados de las de *Wip3out*, los gráficos sólo se pueden comparar con los de los anteriores *Crash* y... Vaya, que *CTR* toma prestado lo mejor de los mejores.

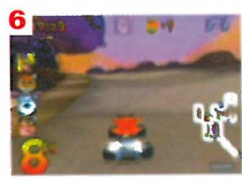
Está protagonizado por Crash, su hermana Coco, el malísimo Dr. Neo Cortex y todos los personajes de la serie del marsupial naranja (tanto enemigos de final de nivel como «animales-vehículo» del segundo y tercer juego). Las armas, los escenarios y los peligros que encontrarás en las carreras también tienen mucho que ver con las tres partes «a pie» de *Crash*, aunque por supuesto se han incluido muchísimos elementos inéditos. Así, resulta tan frecuente ver cajas de TNT o de Nitro —quién podría olvidarlos— como lanzar misiles rastreadores, bombas redondas con mecha y una calavera pintada o tubos de ensayo con pociones mágicas terribles. En cualquier caso, los elementos nuevos se funden con los «clásicos» a la perfección, y nada parece llamar la atención por el hecho de ser nuevo. Es más: después de un par de horas, ni siquiera te darás cuentas de que *CTR* es de carreras y los anteriores *Crash* no, porque se parecen en muchísimas cosas.

Las plataformas, por ejemplo: ¡están por todas partes! Rutas



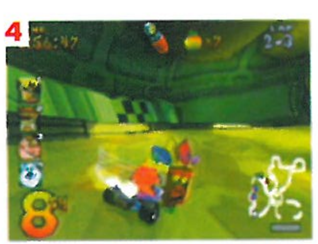
DISTRIBUIDOR	Sony	FABRICANTE	Naughty Dog
DISPONIBLE	Sí	IDIOMA	Castellano
PRECIO	8.490 pesetas	GÉNERO	Carreras/acción

Cuatro Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible · Multi-tap Compatible · D-Shock/Analógico COMPATIBLE











[1] La bola de espejo ataca a quien vaya en primera posición [pero también afecta a todo el que pille por el camino]. [2] Sí, sí, el primer circuito es una monería, pero ¡ya verás luego, ya! [3] Tendrás que saltar y girar muy rápido y muchas veces para quitarte eso de la cabeza antes de 3, 2, 1... [4] No podía faltar la máscara de protección [que en *CTR* es protección y turbo a la vez]. [5] Los misiles rastreadores no tienen nada que envidiar a los de *Wip3out*. [6] El reloj es prácticamente idéntico al de *Rollcage*, ¿recuerdas sus efectos?

secretas, desvíos, saltos, cajas de madera que romper tomando impulso, obstáculos archiconocidos —como las dichosas focas transeúntes en los niveles helados o los barriles de materiales tóxicos en las alcantarillas del Castillo de Cortex—, cristales, relojes, cruces, manzanas, rampas, plataformas móviles, retorcidos túneles, escenarios con lava...

Cabe destacar como dato importante que, al igual que el acelerador y el freno, hay otro botón infinitamente importante para ganar: el salto. Es poco frecuente «saltar» en los juegos de coches que has visto hasta ahora, pero en *CTR* tendrás que hacerlo a todas horas para tomar impulso, alcanzar determinadas cajas de ítems, esquivar ataques, etc. De hecho, cuando aprendas a utilizar los saltos, tendrás medio juego pasado, porque hasta que no los domines a la perfección no conseguirás ver más que el primer mundo. ¡*CTR* es condenadamente difícil!

El sistema de niveles, juegos y subjuegos es aún más complicado que el de *DKR*. Empiezas en un mundo, en el que encontrarás puertas para entrar en diversos niveles. En cada uno de estos niveles deberás ganar a tus siete adversarios para obtener una copa de oro y, cuando tengas las copas de oro de todos los niveles de ese mundo, te enfrentarás al jefe del mundo en cuestión. Después, si ganas a este jefe, obtendrás una Llave para abrir el mundo siguiente, pero ¡no te vayas todavía! Porque en los niveles ya superados (en los que has conseguido las copas) todavía puedes obtener una Cruz y una Moneda.

Las Cruces y las Monedas tienen diferentes colores, aunque en realidad todas —menos las Monedas Rosas— se consiguen igual: para ganar Cruces, deberás pasarte los niveles con un tiempo limitado, para lo que tendrás que romper todas las cajas que puedas. Estas cajas tienen escrito un número: 1, 2 ó 3, y estos números son los segundos que restarás al cronómetro si rompes la caja. Consigue acabar tres vueltas sin que se acabe el tiempo y la Cruz será tuya.

Conseguir la Moneda es casi como conseguir la copa de oro que ganaste al principio, pero antes de llevar a la meta deberás encontrar las letras «C-T-R» y recogerlas (siempre están escondidas en los lugares más inaccesibles). Recoge las tres letras, alcanza la meta en primera posición y ¡ya tendrás Moneda!

Con estas Monedas y Cruces podrás acceder a niveles y mundos secretos o alternativos, que a su vez te proporcionarán nuevas copas, nuevas llaves, nuevos jefes, nuevas Monedas, nuevas Cruces...

Por último estarían las carreras de Cristales Rosas, que son las que tienes que superar para obtener las Monedas Rosas. En este caso, en lugar de competir en circuitos lo harás en escenarios cerrados muy grandes. Deberás recoger un determinado número de cristales de color rosa (sí, los de la segunda y la tercera parte de la serie) antes de un determinado tiempo para ganar la dichosa Moneda Rosa. Y, como antes, estas Monedas te serán requeridas para entrar en ciertos niveles secretos y mundos alternativos. *Casi ná*. ¡Y hasta ahora sólo te hemos hablado del modo para un jugador! No quieras saber cuántas opciones quedan para uno y varios jugadores...

CTR, como *Speed Freaks*, es compatible con MultiTap y ¡funciona en alta resolución incluso con la pantalla partida por cuatro! Nunca antes habíamos visto una pantalla partida que funcionara tan bien. Es como la partida por dos de *Ridge Racer Type 4* pero para cuatro jugadores y con gráficos de dibujos animados. Algo increíble, y con muchísimas opciones (carreras Arcade, Deathmatch, Campeonatos...).

Crash Team Racing es ideal para todos: fans de Crash, fans de los juegos difíciles, fans de *Wip3out*, fans de *Super Mario Kart*, fans de *DKR*... ¡y es mejor que todos ellos! Bueno, digamos que es «un *Wip3out* a lo Naughty Dog ultracompatible con MultiTap», para ser del todo precisos. Una obra maestra.

CTR CRASH TEAM RACING







[1] ¿Te acuerdas de este osito? Pues ha aprendido a conducir [en la intro le verás leer un manual de conducción...]. [2] Darás un montón de vueltas de campana. [3] El modo Multijugador es posiblemente el mejor de PlayStation.

Alternativas...

Wip3out	10/10	PSMag34
Speed Freaks	8/10	PSMag33

VEREDICTO

GRÁFICOS	Todo el color de un Crash en alta resolución (siempre)	10
ACCIÓN	Se te saltarán los ojos incluso sin MultiTap	10
ADICTIVIDAD	Tardarás en pillarle el tranquillo, pero valdrá la pena	9

CTR es una obra maestra, y además es largo, difícil, variado, divertido,... Tiene todo lo que cualquier Crash pero sin los defectos de todos los Crash.

10 SOBRE 10



■ DISTRIBUIDOR	**Proein**	■ FABRICANTE	**Radical Entertainment/THQ**
■ DISPONIBLE	**Finales de noviembre**	■ IDIOMA	**Inglés**
■ PRECIO	**8.990 pesetas**	■ GÉNERO	***Snowboard***

MTV Snowboarding

¡Ya llega el invierno! Las vacaciones de Navidad, el viajecito a Andorra, los esquís de alquiler, ... Y por supuesto, los juegos de *snowboard*.







[1] La secuencia de introducción se funde con el juego. [2] Aprovecha todas las rampas que puedas para ganar más puntos. [3] Nunca antes habíamos visto un circuito nocturno tan bonito en un juego de *snowboard*.

La nieve siempre está de moda en invierno, y todo amante de los videojuegos que se precie tiene un juego de *snowboarding*, ¿verdad? Pero, si no es así, no te preocupes, porque aún estás a tiempo de hacerte con uno. Sí, también este año emergen de la nada un montón de juegos de *snowboarding*. ¡Debe de ser uno de los géneros con más juegos y menos éxito de PlayStation!

En la redacción de *PSMag* ya llevábamos meses haciendo apuestas sobre quién sería el primero en lanzar un juego de *snowboard*, ¡y ya tenemos un ganador! Además, su nombre es realmente original: *MTV snowboarding*. Se trata de un juego de —¡oh, cielos!— *snowboard*. Sólo por su originalidad hemos estado apunto de concederle un 10/10. Pero bueno, a pesar de todo hemos decidido analizarlo más a fondo...

MTV Snowboarding, al menos, tiene una cosa que le hace distinto: un editor de pistas. Pero no te alegres todavía. Es un editor de pistas, sí, y te permite poner árboles, obstáculos y todo lo que se te ocurra, pero... ¡es condenadamente difícil de utilizar! De manera que, lo que en principio parece una opción divertida, enseguida pasa a ser una opción de sobra.

Así pues, olvidémonos de la «novedad» y quedémonos con «lo de siempre»: gráficos, control, música, personajes, pistas... Y, llegados aquí, el título de Radical Entertaiment está a la altura de sus mejores competidores, los *Cool Boarders*. Escenarios inmensos, con gráficos en alta resolución, que te permiten ir por donde te dé la gana. Sí, hay una ruta predeterminada, pero también puedes pasar de ella y bajar las laderas por otros sitios. Hay tramos menos nevados en los que tu tabla no se puede deslizar, troncos caídos esparcidos por todas partes a los que te puedes subir, pequeños bosques donde tendrás que esquivar los pinos a toda velocidad, zonas peligrosas a las que puedes acceder saltándote la señalización de peligro... Además, la localización de cada circuito es diferente: EE.UU., Japón, Noruega, Nueva Zelanda..., de forma que cada uno es completamente distinto a los demás (algo que no todos los juegos de *snowboard* pueden decir). En un circuito, por ejemplo, corres por la noche —los efectos de luz están muy logrados—, y otra de las carreras empieza en el interior de una montaña y te conduce hasta la salida por una cascada helada. Todo está plagado de detalles originales.



[1] Sólo seis personajes desde el principio, no son muchos. [2] Las acrobacias son muy difíciles de ejecutar.

La animación de los personajes tampoco está nada mal: se agachan, se caen, se inclinan... Lo de siempre, pero muy suave. Al principio de cada carrera, tu personaje hace una entrada espectacular saltando del tejado de una casa, desde detrás de una montaña, e inmediatamente (casi sin darte cuenta), comienza la carrera. Las acrobacias son las de siempre, aunque las combinaciones de botones requieren más atención y práctica que en otros juegos.

Quizás una de las cosas que menos nos gustan es que los campeonatos funcionan mediante puntos, por lo que siempre juegas solo (sin adversarios controlados por la CPU), excepto en el modo para dos jugadores.

Hay seis personajes entre los que elegir y cuatro circuitos inmensos llenos de obstáculos, más dos secretos (aunque siempre queda el editor, claro). *MTV Snowboarding* no puede competir con *Cool Boarders 2*, porque el sistema de control no es tan intuitivo y por la ausencia de adversarios en tiempo real, pero en muchas otras cosas (gráficos, suavidad, efectos de luz, polvo) *MTV Snowboarding* es claramente superior. Si necesitas imperiosamente comprar un juego de *snowboard* y ya estás harto de *Cool Boarders 2*, *MTV Snowboarding* es la mejor opción. Sin embargo, nuestro consejo es que esperes un poco: todavía quedan tres meses de invierno, pueden salir muchas cosas...

[1] Deslízate con Cuadrado sobre los troncos. [2] Las carreras funcionan mediante puntos, sin adversarios visibles. [3] El circuito japonés está lleno de detallitos nipones.

Alternativas...

Cool Boarders 2	8/10	PSMag14
Cool Boarders 3	8/10	PSMag24

PlayStation Magazine 35

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Los mejores del género**	**9**
■ ACCIÓN	**Tú y tu sombra solos en la piesta**	**6**
■ ADICTIVIDAD	**Editor, dos jugadores, absoluta libertad...**	**9**

Un poco difícil de dominar, y los resultados, no son los que te esperabas. No es un *Cool Boarders*, vaya, pero en muchas cosas les supera.

7 SOBRE 10

Concurso

ESTO ES FUTBOL™



Global Game y *PlayStation Magazine* han decidido hacer tu vida un poco más agradable. Demuéstranos que eres el maestro de la Play que dices ser, responde de manera correcta a las preguntas que te formulamos y... ¡que la suerte te acompañe!

LAS PREGUNTAS

1. ¿Estará el juego traducido al español en nuestro país?
2. ¿Entre cuántos equipos puedes elegir?
3. ¿Qué compañía ha desarrollado el juego?
4. ¿En qué mes se pondrá a la venta *Esto es fútbol* en España?
5. ¿Cómo se llama la mascota de Global Game?
6. ¿Qué equipo ganó la liga italiana la pasada temporada?

LOS PREMIOS

- Primer premio: un juego completo *Esto es fútbol*, un Multi-Tap Sony original, una tarjeta de memoria de 1 MB y un mando básico PSX.
- Segundo premio: un juego completo *Esto es fútbol*, un Multi-Tap Sony original y una tarjeta de memoria.
- Y tres premios más: un juego completo *Esto es fútbol* y una tarjeta de memoria.

BASES DEL CONCURSO

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de la compañía Global Game y de MC Ediciones.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 30 de noviembre. No se aceptarán reclamaciones por pérdida de Correos.
- El sorteo se celebrará el 1 de diciembre de 1999.
- Sólo se aceptará un cupón por lector. No se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores se publicará en próximas ediciones de la revista.
- Los premios se retirarán en las tiendas Global Game más cercanas o se enviarán por Correos.

DIRECCIONES DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA

- **Madrid**
  Calle Alcalá, 395
  Tel. 91.377.22.88
- **Madrid**
  Centro Comercial Alcalá Norte Próxima apertura
- **Madrid**
  José Abascal, 16
  Tel. 91.593.13.46
- **Valladolid**
  Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
  Tel. 983.21.89.31
- **Valencia**
  Centro Comercial Gran Turia Xirivella Tel. 96.313.40.67
- **Valencia - Quart de Poblet**
  Calle Pizarro, 5 Tel. 96.153.75.20
- **Valencia - Alzira**
  Calle Mayor Santa Catalina, 22
  Tel. 96.24.55.107
- **Albacete**
  Calle San Antonio, 20
  Tel. 967.19.12.11
- **Las Palmas**
  Alameda de Colón, 1
  Tel. 928.382.977
- **Tenerife - Sta. Cruz**
  Ramon y Cajal
  Próxima apertura
- **Tenerife - La Orotava**
  Calle Alfonso Trujillo Edificio Temait/3 - Local 12 (Estación Guagua)
  Tel. 22.32.61.14
- **Zaragoza**
  Calle Sta. Teresa, 7
  Tel. 976.56.36.69
- **Zaragoza 2**
  Próxima apertura
- **Vitoria/Gasteiz**
  Calle Basoa, 14
  Tel. 945.21.45.96
- **Vitoria/Gasteiz 2**
  Próxima apertura
- **Vizcaya - Basauri**
  Plaza Arizgoiti Tel. 944.40.29.22
- **San Sebastián/Donostia**
  Calle Secundino Esnaola, 11 (barrio de Gros)
- **Algeciras**
  Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
  Tel. 956.65.78.90
- **Cartagena**
  Plaza Juan XXIII Edificio Parque Central - Local n. 8
  Tel. 968.32.14.46
- **Santiago de Compostela**
  Centro Comercial Area Central Local 25 M
  Próxima apertura







Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Provincia: ....

Código Postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Enviar a: Concurso PlayStation Magazine
Global Game España
C/ Salamanca, 27, 5º - 9ª
46005 Valencia

Mascotte Global Game

Respuestas:

1 ....

2 ....

3 ....

4 ....

5. ....

6 ....

ESCALOFRIANTE

Dino Crisis nos brinda una experiencia de juego sin igual, con personajes absolutamente nuevos y una historia llena de suspense con magníficos y enormes decorados en 3D, y es, tal y como sugiere el título, una persecución implacable por parte de los temibles dinosaurios depredadores.

Textos de pantalla en castellano.

DINO CRISIS™



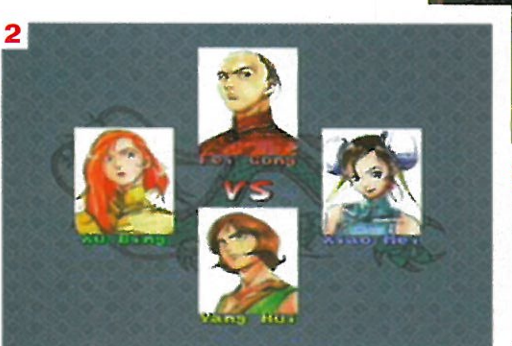




[1] El modo Aventura no es demasiado complejo ni muy largo, pero nos resulta simpático. [2] Cuatro jugadores, todos contra todos. Ya verás, ya... [3] Por supuesto, las posturitas que hace el ganador de la pelea son de lo mejorcito. [4] Si te caes del ring, adiós.









Shao Lin

No todos los días se pueden aprender artes marciales.

Bueno, no todos los días *se podía,* hasta ahora.

Si has visto *The Matrix,* seguro que te has quedado con ganas de saber más cosas acerca de las artes marciales que Morpheo enseña a Neo antes de combatir a los malos de CQC. Pues noticia: todos los movimientos que aparecen en la última del Reeves pertenecen a la familia de las artes marciales denominada «Shao Lin», que a su vez es una rama del Kung Fu. Para ser más exactos, los estilos que aparecen en *The Matrix* son dos técnicas diferentes: el Shao Lin propiamente dicho, en su estado más puro; y el Hun Gar, una de sus variantes. ¿A qué mola? Pues sí, parece que Keanu Reeves, Carrie-Ann Moss, Laurence Fisburne y compañía se pasaron un buen rato jugando con la Play antes de hacer la peli, porque ¡todos sus movimientos están en *Shao Lin.*

Pero vamos por partes: ¿de qué va *Shao Lin*? Pues se trata, básicamente, de dos juegos en uno. Por un lado está el Modo Aventura, de rol; y por otro el Versus, el clásico *beat 'em up* a lo *Tekken.* Y dicho esto, te explicamos de qué va cada uno.

En el primero, de rol, tienes que elegir personaje —un niño o una niña, a quien bautizarás tú— y un arte marcial para él. Según la variante de *Shao Lin* que elijas —hay seis en total—, la aventura comenzará en un escenario u otro. En cualquier caso, la mecánica del juego no cambia demasiado, y al final de la aventura acabarás conociendo las seis técnicas de todos modos. Hay seis escenarios, uno por arte marcial. En el que empiezas tienes que obtener algo de experiencia, aprender el arte que has elegido y controlar el sistema de dinero/comida/experiencia. Unos cuantos diálogos te ayudarán a descubrir que fuiste adoptado porque un malísimo y malvado malo asesinó a tus padres cuando eras muy pequeño. Y claro, el asunto es encontrar al señor malvado para darle una somanta de mamporros que pa'qué...

Cuando hayas aprendido lo suficiente de tu arte marcial, obtendrás el permiso para salir del escenario y deberás viajar hasta otro. Allí, como al principio, tendrás que entablar conversación con la gente para que te cuenten su vida; solucionar un par de problemillas (bandidos que pretenden desvalijarte, la mayoría de las veces) y enfrentarte a un maestro de otro arte marcial. Para aprender ese arte deberás vencer al maestro, que después gustoso te lo enseñará. Pero antes del maestro no te quedará más remedio que luchar contra sus alumnos: uno primero, dos después y los tres mejores juntos al final. Te van a dejar fino...

Al mismo tiempo que avanzas en la historia —no demasiado larga, por desgracia—, tu personaje crece, engorda o adelgaza, gana dinero, etc. Algo que nos ha hecho mucha gracia es que en cada escenario hay un restaurante, y cada uno tiene un menú completamente distinto (como si en cada región se comiera de verdad un tipo de cosas): sopa de gambas, rollitos de primavera, cangrejo frito, escorpiones gratinados... Todo riquísimo, además de caro.



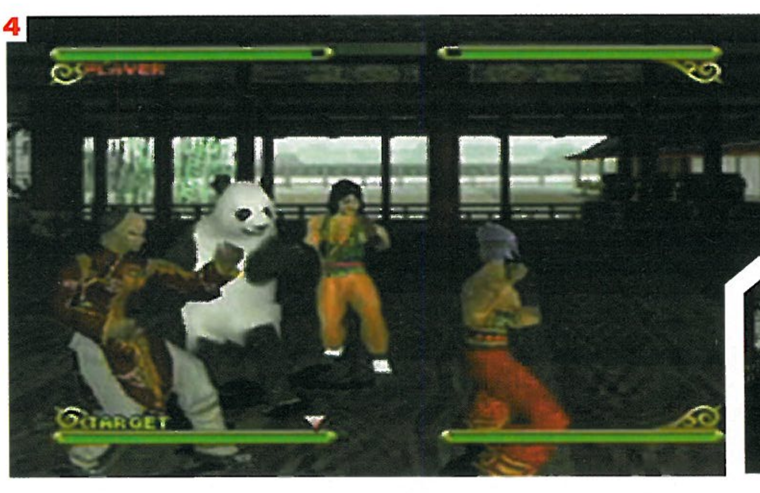


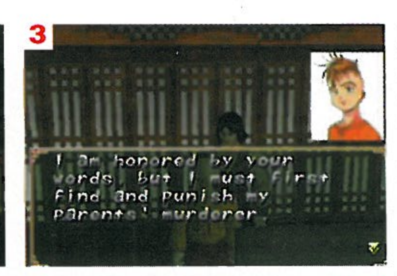
[1] Cuando los personajes se alejan entre sí, la cámara también lo hace, para que nadie quede fuera de la pantalla. [2] ¡Dos tipos duros contra una inocente muchacha! Os va a dejar secos, idiotas...




Ocho Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible · Multi-tap Compatible · D-Shock/Analógico COMPATIBLE

■ DISTRIBUIDOR	**Proein**	■ FABRICANTE	**THQ**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ IDIOMA	**Manual en castellano**
■ PRECIO	**8.990 pesetas**	■ GÉNERO	***Beat 'em up*/rol**









[1] Los maestros de cada arte marcial te enseñarán sus técnicas cuando les ganes. [2] Con ocho jugadores en pantalla, todos los personajes son muñecos de madera, para ahorrar polígonos a la CPU. [3] «Tus palabras son un honor para mí, pero primero tengo que encontrar y dar su merecido al asesino de mis padres.» [4] En un juego japonés, no podía faltar un oso panda que sabe Kung Fu, claro.

Lo cierto es que, como juego de rol, *Shao Lin* resulta poco más que simpático. Es corto, no muy completo ni complejo, con un argumento sencillo y una mecánica bastante lineal: das una vuelta, te encuentras con un malo, luchas en un escenario aparte en tiempo real, ganas, das otra vuelta...

Sin embargo, donde THQ ha dado el do de pecho es en el modo Versus, el juego de lucha. En él pueden participar desde una hasta ocho personas —lo máximo hasta ahora habían sido cuatro, con *Thrill Kill,* pero no llegó a salir a la venta—, si bien las opciones más aconsejables son para cuatro personajes en pantalla, porque con ocho todo resulta algo más confuso. Pero es que, aunque juegues tú solo contra la máquina, podrás luchar contra uno, tres o siete personajes en diferentes modalidades, ¿no te parece increíble? Al principio del juego, como en cualquier otro título de lucha, eliges personaje; después (novedad), el arte marcial que quieres utilizar; a continuación la cantidad de luchadores que quieres en pantalla —dos, cuatro u ocho—, más tarde la modalidad de juego —todos contra todos, equipos o escuelas— ¡y al ring!

La lucha por equipos consiste en formar dos bandos (no tienen que contar con el mismo número de integrantes necesariamente) y zurrar a los del equipo contrario, mientras que la pelea por escuelas dependerá del arte marcial que haya escogido cada personaje (todos los participantes que tengan en común el arte marcial, formarán equipo).

El modo Versus, para jugar solo, no está mal, pero se hace algo monótono. Eso de que los tres/siete malos vayan siempre a por ti, no es el colmo de la diversión después de morir chorrotocientas veces. Como te lo pasarás en grande será con, al menos, otro jugador humano. Entonces sí: los dos contra dos de la máquina, los dos solos, los dos contra los seis de la CPU... ¡todas las combinaciones son geniales!

Otro detalle importante son las «subtécnicas», a las que puedes acceder cuando estás peleando. Tu personaje tiene una determinada forma de moverse que se adapta al arte marcial que has elegido. Sin embargo, si durante la pelea mantienes pulsado L2 un rato, el luchador se «cargará» de energía para acceder a una «subtécnica» más potente. Bueno, no todas las técnicas tienen una subtécnica, pero en cualquier caso raras veces tendrás el tiempo suficiente para cargar a tu personaje de energía...

La IA es fabulosa. Si los dos miembros del equipo enemigo te están atacando y uno de ellos, en su afán de matarte, pega a su compañero sin querer, éste se enfadará y le devolverá el mamporro. Es genial cuando los miembros de un equipo se abren la cabeza entre sí, en serio. Muy gracioso. Y al final, te enfrentas al que quede sano, que suele estar más bien bajo de energía. ¡Luchadores capaces de «enfadarse»! Y de colgarse de los bordes del ring, porque algunos son elevados (puedes lanzar al vacío a tus adversarios con una buena patada).

De todos modos, nuestro más sincero consejo es que te compres un MultiTap. Dado que lo mejor de *Shao Lin* es el modo Versus y, dentro de él, las opciones para cuatro o más jugadores, no tener a mano un MultiTap sería una pena. Sí, contra la CPU te lo pasas de maravilla, pero no es lo mismo... De hecho, el modo Aventura es bastante pobre, y las razones por las que concedemos un 9/10 a *Shao Lin* son su variedad, la posibilidad de jugar con un montón de gente y la variedad de técnicas, a cuál más realista y divertida de aprender.





[1] Cuando tus adversarios estén colgados del borde, podrás pisarles las manos para tirarles abajo. [2] La técnica Shao Lin, pura y dura, es más adecuada para los principiantes.







[1] Éste es el mapa, muy detallado... [2] ¡Pero si es la patada cuádruple voladora de *The Matrix*! [3] Al final de cada nivel aumentarán tus niveles de madurez, dinero, experiencia, etc., etc., etc.



Alternativas...

No hay ningún otro juego con estas características para PlayStation.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**No son los de *Teken 3*, pero casi**	**9**
■ ACCIÓN	**¡Hasta ocho jugadores en pantalla sin perder velocidad!**	**10**
■ ADICTIVIDAD	**Se duplica con un MultiTap y se triplica con dos**	**9**

Imprescindible para los fans de la lucha, para quienes disfruten luchando, por supuesto, para todo el que tenga un MultiTap en casa acumulando polvo.


9 SOBRE 10



















[1-4] En lo que a jugabilidad se refiere, nada puede igualar a los contrincantes humanos, pero la IA de tus enemigos tampoco se queda corta. [5-8] A medida que consigues más y mejores armas, también tus enemigos se hacen más poderosos. [9] El jugador 2 decide atacar al más puro estilo *kamikaze*.

Quake II

¡Atención jugadores en grupo! Nunca antes un juego para varios jugadores puso tan en peligro vuestra amistad...

Quake II, descendiente directo de uno de los mejores juegos existentes, es todavía uno de los títulos para varios jugadores con más éxito en Internet. Ahora, por fin puedes probarlo en tu querida PlayStation, y además, sin facturas de teléfono quilométricas ni problemas de instalación, por supuesto.



[1] Lanza-cohetes de repetición.
[2] O, si lo prefieres, hyperblasters.

En el modo para un jugador asumes el papel de un marine espacial que ha sido enviado a otro planeta para combatir con los Strogg, los adversarios más letales desde los tiempos de Ming el Implacable. Tras estrellar tu nave individual en la superficie del planeta alienígena, consigues llegar a la base enemiga, armado únicamente con una insignificante pistola y, si eres afortunado, con el Dual Shock.

Sin duda una de las ventajas de *Quake II* (PSX) respecto a los otros *shoot 'em up* de PlayStation es que es compatible con el ratón. De hecho, puedes utilizar el ratón y el pad a la vez como si de un PC se tratara —aunque sólo con el pad también funciona bien, claro— con lo que el movimiento de la cámara resulta más libre y

TRAS ESTRELLAR TU NAVE INDIVIDUAL EN LA SUPERFÍCIE DEL PLANETA ALIENÍGENA, CONSIGUES LLEGAR A LA BASE ENEMIGA.









Mouse
Compatible

■ DISTRIBUIDOR	**Proein**	■ FABRICANTE	**Hammerhead**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ IDIOMA	**Inglés**
■ PRECIO	**8.990 pesetas**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up* en 1ª persona**






[1-2] Mantenxer el Dual Shock bajo control puede resultar difícil en ocasiones. [3] Sinfonía a cuatro manos. [4-6] Disparos PlayStation 100% genuinos ¡Genial!

DESPUÉS DE RECOGER VARIOS ARMATOSTES, NO TARDARÁS EN APRENDER QUE EL MÁS GRANDE NO ES SIEMPRE EL MÁS ADECUADO.

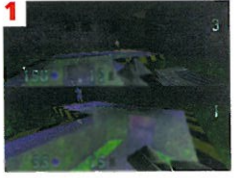
realista. De todas las combinaciones de control posibles, la mejor es sin duda el control analógico, que utiliza el stick izquierdo para controlar los movimientos del personaje y el derecho para mirar alrededor y apuntar. No obstante, sea cual sea el sistema de control que utilices —digital, analógico o digital con ratón—, te costará llegar a dominarlo. Aprender a apuntar a los enemigos que están en pisos superiores o inferiores es algo que te resulta bastante complicado, si bien una vez te acostumbres lo harás casi sin darte cuenta. Además, debes tener en cuenta que en PlayStation esto de apuntar a pisos de niveles diferentes es algo casi nuevo (sólo lo habíamos visto en *Exhumed* y *Shadow Master*).

Los botones laterales sirven —si juegas en modo analógico— para pasar de una arma a otra, saltar y, por supuesto, para disparar; así que las usarás constantemente. Si no dispones de pad analógico, *PSMag* te recomienda que te procures uno cuanto antes. No sólo te será más difícil jugar a *Quake II* con el pad digital, sino que además te estarás perdiendo el efecto vibratorio del Dual Shock, que es una pasada. **Según el armamento que estés utilizando, el pad vibra de una forma u otra, y además, también te permite notar los pasos de los enemigos más voluminosos mucho antes de que puedas verlos.**



Luchar contra los Stroggs con sólo una arma a tu disposición raya el suicidio. Afortunadamente, podrás encontrar una estupenda selección de armas y munición tirada por el suelo, y no pasará mucho tiempo hasta que tu situación mejore. Una vez hayas recogido varios tipos de arma aprenderás —probablemente de la forma más dura— que los artefactos más grandes no son siempre los más adecuados. La munición de las armas más potentes es un bien escaso y usar granadas o lanzacohetes en espacios reducidos puede hacerte tanto daño a ti como a tu objetivo. «Claro, es evidente», dirás, pero puede que tu sentido común tarde un poquito en despertarse, y cuando te persigue un Strogg del tamaño de un elefante, o cualquiera de tus «amigos» jugadores, el uso de estos artefactos puede resultar fatal.

A medida que avanzas en el juego, no sólo crece ▶







[1-2] Una delicia, ¿verdad? [3-4] Creemos que esta no es el arma más adecuada. [5-6] Literalmente, las noches pasan volando.

EL HARDWARE QUE NECESITAS

No te preocupes, no necesitas una aceleradora 3-D ó 32Mb de RAM, estamos hablando del arsenal más completo de PlayStation.



ESCOPETA
A favor
Hace mucho daño a poca distancia.
En contra
No muy efectiva desde lejos.



SUPER ESCOPETA
A favor
Devastadora a poca distancia.
En contra
Tarda mucho en cargarse.



AMETRALLADORA
A favor
Dispara mortalmente rápido.
En contra
No siempre es muy precisa.



GRANADAS
A favor
Hacen mucho daño... y dispones de muchas.
En contra
No las puedes tirar muy lejos.



METRALLETA
A favor
Acribilla al enemigo.
En contra
¡Echa un vistazo a la munición de que dispones!



RECORTADA
A favor
Un solo disparo certero puede ser mortal.
En contra
El retroceso puede traicionarte



BFG 9000
A favor
Explosiones de órdago.
En contra
Tarda demasiado en disparar.



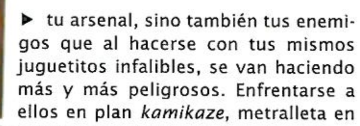

HYPERBLASTER
A favor
Dispara rapidísimo.
En contra
Se atasca con demasiada facilidad.



LANZA-GRANADAS
A favor
Te permite lanzar las granadas más lejos.
En contra
Un tiro fallido puede devolverte la granada.




LANZA-COHETES
A favor
Preciso, mortal y, además, la mar de divertido.
En contra
Lento y fácilmente esquivable.

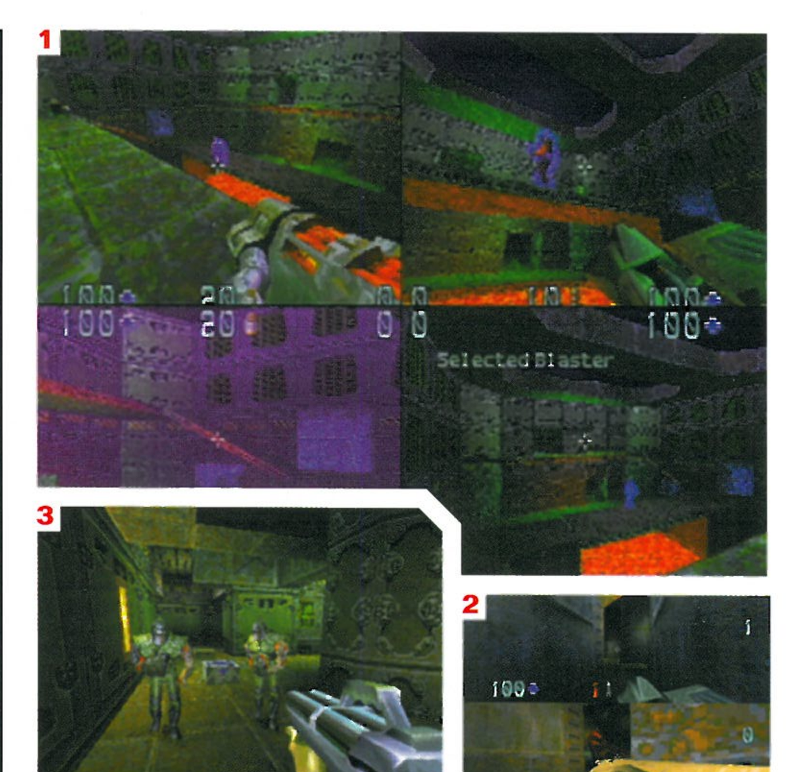


▶ tu arsenal, sino también tus enemigos que al hacerse con tus mismos juguetitos infalibles, se van haciendo más y más peligrosos. Enfrentarse a ellos en plan *kamikaze*, metralleta en mano, puede funcionar en las primeras dos o tres áreas, pero a medida que avances tendrás que emplear tácticas diferentes, como disparar escondiéndote tras las esquinas o tirar granadas por encima de una pared para evitar ser detectado. Aunque ya hayas jugado a la versión para PC, te encontrarás con alguna que otra sorpresa en el juego de PlayStation, porque los fabricantes han incluido nuevos enemigos igualmente molestos.

A pesar de que el juego está estructurado en niveles y es bastante lineal en lo que a objetivos de misiones se refiere, también ofrece numerosas oportunidades de exploración. De hecho, si no te tomas tu tiempo para inspeccionar tu entorno, pasarás por alto áreas secretas que contienen nuevos ítems y armas. Ah, y si te parece ver un parpadeo o una discontinuidad poligonal, dispárale: *Quake II* no tiene discontinuidades, sólo tiene sutiles indicios que te indican a qué pared tienes que disparar para entrar en un compartimento secreto.

Los diferentes niveles se mantienen fieles a esas áreas de juego gigantescas de la versión para PC. La única diferencia destacable son unos cuantos pasillos de más que permiten a tu PlayStation cargar la información extra de cada nivel mientras pasas por ellos (aunque en la mayoría de los casos, cuando abres una puerta hay dos o tres segundos de carga). No es que la consola no esté haciendo un gran trabajo manejando las grandiosas áreas de juego, pero te advertimos: en ocasiones el enemigo está tan lejos que no parece más que un puñado de *píxels* (algo poco frecuente en este tipo de juegos, que prefieren evitar a los enemigos lejanos para ahorrar trabajo a la consola).

Incluso en el modo Multijugador, Ham-



[1-2] Con o sin Multitap, *Quake II* te encantará. [3] Dos barriles, una bala para cada uno.







[1] ¿Has sentido alguna vez que tus huéspedes no te quieren en su casa? [2] Alguna vez. [3] La verdad es que he tenido esta sensación muy a menudo.

CON EL MODO DEATHMATCH TE PASARÁS HORAS ACRIBILLANDO A BALAZOS A TUS AMIGOS

merhead ha solucionado todos los problemas, de manera que los cuatro jugadores podrán disfrutar de una definición bastante decente. Hay, nada más y nada menos, que doce áreas diseñadas especialmente para el modo Deathmatch, y aunque no están tan trabajados como los del modo para un jugador, cada uno de ellos ofrece un tipo diferente de escenario y requiere un estilo de juego algo diferente. El modo Deathmatch permite que hasta cuatro jugadores se cacen unos a otros durante un período de tiempo determinado. Se proclamará vencedor aquél que haya liquidado a más enemigos. Piques asegurados, refrescos por el suelo del salón, un mando que vuela y alguien que os brinda una nueva oportunidad de seguir ajustando cuentas ¿Quién se atreve a jugar otra?

En el improbable caso de que te canses de batallar contra tus colegas, puedes usar cualquiera de los otros dos modos Multijugador disponibles. El modo Versus es prácticamente igual, pero sustituye el tiempo límite de cada ronda por un número determinado de vidas. El modo de equipo, cómo no, permite que juguéis por parejas o, si lo preferís, tres contra uno. Si quieres tener éxito en este sistema de juego, tendrás que cambiar significativamente tu técnica. Por ejemplo, ya no podrás ir por ahí disparando contra todo lo que se mueva.

En la versión para PC, el modo Multijugador es la máxima atracción del juego, y Hammerhead lo ha tenido muy en cuenta a la hora de mantener alto el listón de la versión PlayStation (aunque por supuesto, lo de poder ver las pantallas de los demás junto a la tuya es un problema que los PC no tienen y que «estropea» bastante el atractivo de las partidas en grupo).

En definitiva, *Quake II* es un juego fantástico. No es un clásico, pero es muy bueno. Pero no nos engañemos: gráficamente resulta más monótono que *Quake II* de PC debido a la baja resolución y la poca complejidad de las texturas. En realidad estos gráficos son ridículos si los comparamos con los de *Disruptor, Shadow Master* o *Forsaken*... Pero bueno, los gráficos no lo son todo, ¿no? El modo Multijugador tampoco tiene nada que hacer comparado con el de PC —por lo de la pantalla partida, la baja resolución y el límite de cuatro personas— pero... ¡es una consola de 32 bits, qué esperabas! *Quake II* es un juegazo, pero nuestro consejo es que no veas la versión para PC antes de jugar con la Play (porque te haría cambiar de idea). Quizás Hammerhead había apuntado demasiado alto... En fin, imprescindible para quienes ya se hayan pasado *Disruptor.* Pero *Disruptor* sigue siendo el mejor, con diferencia.



[1] Lo que daría por una... [2] Buena metralleta.







[1] Nunca antes una escopeta fue tan poco adecuada. [2] ¡Bicho! Siéntate. Quietecito. Vete a paseo... haz lo que quieras menos dispararme, por favor. [3] La hyperblaster es perfecta para controlar situaciones con demasiada gente. [4-5] Nuestro héroe también puede hacérselo en los pantalones, no creas.

Alternativas...

Disruptor	8/10	PSMag2
Shadow Master	7/10	PSMag15
Forsaken	7/10	PSMag18

VEREDICTO

PlayStation Magazine 35

GRÁFICOS	Monótonos, pero no están nada mal	7
ACCIÓN	Armas fantásticas, buena IA, Deathmatch...	9
ADICTIVIDAD	Con amigos y un MultiTap, no te cansarás nunca.	8

***Quake II* le quedaba un poco grande a la PlayStation, pero en cualquier caso nuestra versión es una gozada. Las opciones Multijugador merecen la pena.**



8 SOBRE 10














DISTRIBUIDOR	EA	FABRICANTE	EA
DISPONIBLE	Sí	IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.995 pesetas	GÉNERO	Carreras





[1] La interacción del Dual Shock según la superficie del terreno es alucinante. [2] Por muy rápido que vayas, nunca echarás en falta un solo *frame*. [3] En todos los circuitos hay un montón de atajos (como el tejado de esta casa).

Sled Storm

¿Un «simulador de huidas en la nieve a lo James Bond»? No, algo mucho mejor: carreras de motos de nieve, ¡sin James Bond!

Si has echado un vistazo a nuestro análisis de *El Mañana Nunca Muere*, entenderás lo que queremos decir con la frase anterior. Y es que el nuevo juego de EA no es, ni mucho menos, uno de los títulos hechos con prisas que acostumbra a lanzar al mercado con un título vistoso y música de moda. Bueno, en cierto modo, sí: el título de *Sled Storm* es relativamente vistoso y la banda sonora del juego es más que buena, pero ¡el juego también es bueno! Suave, tecnológicamente muy avanzado, en alta resolución, realista, divertido, jugable...

¿De qué va *Sled Storm*? Pues de carreras de motos de nieve a lo bestia. Todo vale: atajos, golpes, acrobacias, saltos, atropellar animales, cargarse el escenario, echar fuera de la pista a tus adversarios... Es una especie de *Road Rash 3D* pero con motos de nieve. ¡Y además es francamente bueno! Al principio te parecerá un poco raro, pero en cuanto le pilles el truco te darás cuenta de que, más o menos, esa debe ser la sensación que uno tiene cuando pilota una de estas motos a toda velocidad por las faltas de una montaña. El Dual Shock vibra a las mil maravillas con los baches y saltos, los derrapes son magníficos, los gráficos son en alta resolución y el flujo de *frames* es mucho más que suficiente, la nieve que cae parece de verdad, puedes regular las opciones de clima, los circuitos son muy diferentes entre sí...

No obstante, uno de los principales atractivos de *Sled Storm* es el modo multijugador, que te permite correr contra uno, dos o tres amiguetes. La pantalla partida para dos jugadores no pierde absolutamente nada de calidad, y la pantalla partida para cuatro funciona igualmente bien gracias a la pérdida de pequeños detalles que jamás echarás de menos si no los buscas a propósito. No funciona como el modo para cuatro jugadores de *CTR*, claro, pero poco le falta. Increíble. ¡Y la cantidad de cuadros por segundo no merma en ningún caso!

Parece que *Sled Storm* lo tiene todo, ¿no? Por desgracia, pronto te darás cuenta de que esto no es del todo así: en cuanto conoces un circuito a grandes rasgos, ganas la carrera. Y una vez que has ganado, no te divierte demasiado volver a entrar en ese circuito. Puedes modificar el clima para intentar «aficionarte» a él de nuevo, pero te aburrirás pronto de todas formas. Y lo mismo te pasará con los demás después.

Quizá el problema sea el número de oponentes: siempre son tres, como cuando juegas en el modo para cuatro jugadores. Además, en casi todas las carreras van juntos, a la misma velocidad, dejándote atrás enseguida o dejando que les adelantes a todos a la vez. Sí, de vez en cuando se caen y se dan golpes entre ellos, pero en cualquier caso siempre van juntos.

El control, más suave que lavado con Perlan, pronto se te queda pequeño. Quieres hacer más cosas, curvas más difíciles, obstáculos más complicados... y no los encontrarás. No hay freno de mano, no hay grandes derrapes con chirriar de ruedas como en un juego de coches, no hay sensación de temeridad cuando vas demasiado rápido porque las motos no se rompen y los pilotos no sufren daños... Resulta un poco soso, después de ver todos los circuitos. Una obra maestra en cuanto a gráficos, suavidad, vibración y tecnología en general, pero le falta «esencia», «chispa», «espíritu». En cualquier caso, tienes que probarlo.




[1] Alucinarás con estos cascotes rotos de hielo flotando sobre el agua. [2] ¡Yujuuuu!




[1] Con la cámara en primera persona, la sensación de velocidad es increíble. [2] ¿Una señal de peligro? Esto se pone emocionante... [3] Otro atajo: un túnel de tren.

Alternativas...

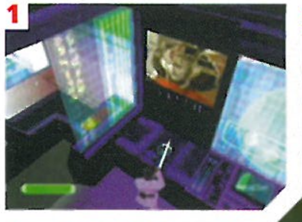
No hay más juegos de motos de nieve para PlayStation.

VEREDICTO

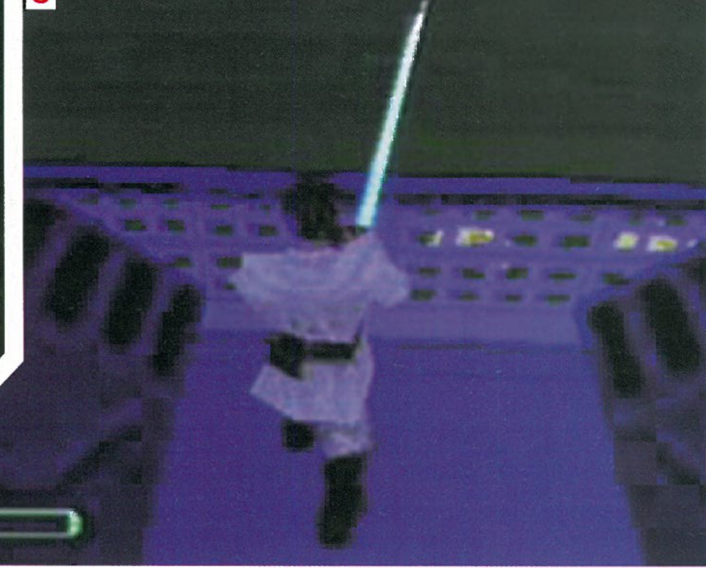
GRÁFICOS	Prácticamente perfectos, inusualmente suaves	9
ACCIÓN	Uno de sus puntos débiles. Sólo tres oponentes	6
ADICTIVIDAD	Otro talón de aquiles: te aburrirás pronto	6

Sus geniales gráficos, la suavidad del control y lo detallado de la animación te dejarán helado. Por desgracia, después de eso, verás que no hay mucho más.



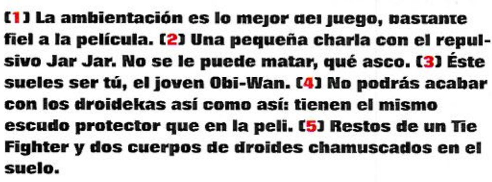












[1] La ambientación es lo mejor del juego, bastante fiel a la película. [2] Una pequeña charla con el repulsivo Jar Jar. No se le puede matar, qué asco. [3] Éste sueles ser tú, el joven Obi-Wan. [4] No podrás acabar con los droidekas así como así: tienen el mismo escudo protector que en la peli. [5] Restos de un Tie Fighter y dos cuerpos de droides chamuscados en el suelo.

Star Wars

Todo el mundo ha visto ya la película, ¿verdad? ¿Dos veces? ¿Tres? Bien, entonces estás más que preparado para convertirte en un Caballero Jedi, ¿no?

Desde luego, te hará falta conocer más de una cosa de la película para saber qué hacer en cada momento a lo largo del juego, porque la aventura de Obi-Wan es bastante fiel al argumento de *Episodio 1*. Por supuesto, los programadores se han tomado ciertas licencias para recrear escenarios, alargar un poco la acción y enlazar los diferentes momentos importantes, pero en todo caso el juego es un reflejo bastante exacto del film. ¿Eso es bueno? En cierto modo, sí: tienes una mayor sensación de estar jugando a una «película interactiva de acción». Pero, por otro lado, tu libertad de acción se reduce a *hacer lo que hacen los personajes de la película*, y eso no es mucho.

Ya teníamos verdaderas ganas de jugar en serio a *La Amenaza Fantasma*, sin duda el mejor juego basado en *Star Wars* que ha aparecido para PlayStation hasta la fecha (porque *Dark Forces* y *Rebel Assault* no eran para tirar cohetes, la verdad). Lamentablemente, el resultado final no es el juego que esperábamos, ni mucho menos el «*peaso* juego» que LucasArts prometió al planeta: es un título de aventuras/acción de jugabilidad moderada y con todo el encanto del mundo *Star Wars*, nada más.

Sí, tiene un par de cosas verdaderamente brillantes, como la posibilidad de devolver los disparos láser de los droides a base de golpes de espada de luz, en plan bateador futurista. Es genial porque, además del particular sonido de la espada cortando el aire con un zumbido eléctrico, el Dual Shock te hace notar el golpe contra el rayo láser antes de salir despedido. Y, por supuesto, el disparo que devuelves va directamente hacia el droide que te lo había tirado, que se consume en una nube de chispas y humo.

El sistema de la cámara, los puzzles, las plataformas y la distribución de los escenarios son elementos muy similares a los de *Die Harder* —unas veces— y *Apocalypse* —otras—, aunque de vez en cuando sorprenden con algún elemento original. Las partes de escenario que se abren cuando menos te lo esperas para dejar salir en tu busca a una horda de malos, o las paredes que explotan y te dejan continuar por donde parecía que no había salida... Pero en general, la mecánica de interruptores, armas, robots vigilantes con rutas prederterminadas y demás, no te sorprenderán lo más mínimo.

Durante casi todo el juego controlas a Obi-Wan, el joven aprendiz de Qui-Gon, y en algunos niveles —como la primera mitad del primero— le tendrás como compañero. Esto sí resulta original, porque cuando no sabes qué hacer, Qui-Gon te dice que le sigas, o que tengas cuidado con los malos que tienes detrás, o que hay que buscar un interruptor para abrir la siguiente puerta... Sin duda los comentarios y la compañía de Qui-Gon son una





[1] Además de los vídeos de la peli, hay muchas secuencias con los mismos gráficos del juego. [2] «¡Vaya sarao, Qui!.» «Ya te digo, Obi.»





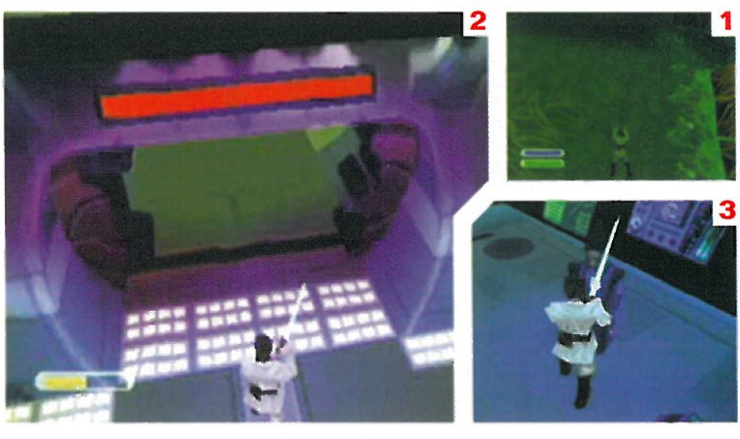






■ EDITOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE	LucasArts
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Castellano
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Aventuras/acción





[1] Obi-Wan también sabe nadar, aunque lo hace como un sapo reumático... [2] Cada vez que se abra una puerta, temblarás: ¡siempre hay malos al otro lado! [3] Habla con todo el mundo. [5] Ya te has cargado una verja, ¡ten más cuidado con el uso de La Fuerza! [4] En este tipo de escenarios (pasillos estrechos con techos medio abiertos), la cámara te volverá loco.

forma muy agradable de aprender a jugar, durante los primeros minutos.

No obstante, en la mayoría de los niveles estarás solo ante el peligro. En el primer nivel pierdes a Qui-Gon; en el segundo conoces al irritante Jar Jar Binks en los Pantanos de Naboo; en el siguiente encuentras de nuevo a Qui-Gon y viajas a la ciudad submarina de los Gungan; después, en los Jardines de Theed, tienes que llegar hasta el Palacio de la Reina Amidala sin que los malos de la Federación te pillen; más tarde viene la huida de Theed, durante la que debes proteger a la Reina Amidala matando a los droides lo más rápido posible; en Mos Espa, Tatooine, debes dar con el simpático Watto... como verás, las misiones son realmente variadas. Para que te hagas una idea, en Coruscant controlas al Capitán Panaka, uno de los personajes secundarios de la película, y tienes que buscar y rescatar a la siempre perdida Amidala. Sí, sí, te enamoraste de ella cuando viste la peli en el cine, pero te garantizamos que cuando te pases el juego no soportarás ni oír su nombre...

Por desgracia, las misiones son menos abundantes que variadas: once en total, y todas bastante cortas. El sistema de control tampoco es tan cómodo e intuitivo como debería, tratándose de un juego de acción, y la cámara de vez en cuanto te la juega. La mayoría de los puzzles son de lo más tonto: ves una puerta cerrada, supones que habrá un interruptor cerca, das media vuelta y ¡allí está! En cambio, otras veces, quieres llegar a una determinada plataforma para continuar, y tardas dos horas en averiguar la manera de hacerlo. De repente, ninguna de las soluciones «lógicas» al puzzle que tienes delante funciona. Esto resulta francamente frustrante.

Otro problema es la velocidad a la que se mueve tu personaje y, con él, la cámara que le sigue desde arriba. Los escenarios son relativamente pequeños, casi claustrofóbicos, pero una leve caricia a la cruceta hace que Obi-Wan dé media vuelta. Imagínate entonces cuando te pones nervioso y vas corriendo, sin saber dónde está la salida. Un montón de malos disparándote, tú corriendo y aporreando botones, la cámara moviéndose a una velocidad poco menos que supersónica... ¡Esto es un infierno! La cosa mejora cuando intentas avanzar despacio, matando a los malos de uno en uno.

Si eres un fan incondicional de *Star Wars*, no puedes perderte *La Amenaza Fantasma* porque es un verdadero despliegue de criaturas de la serie en formato poligonal que de verdad vale su peso en oro. Sin embargo, si lo que quieres es un buen juego, largo, divertido, profundo y bien pensado... esto no es lo que buscas, créenos. Le pasa algo parecido a lo que le ocurre a *Xena*, analizado en la página 86: personajes conocidos, gráficos bonitos, música agradable, funcionamiento «decente», sonido suficiente, jugabilidad moderada, estructura modesta, durabilidad irrisoria, control paupérrimo y secuencias de vídeo chulísimas, chulísimas, chulísimas.







[1] En Naboo tendrás tus primeros «problemas serios». [2] «He percibido un desequilibrio en La Fuerza, Obi-Wan.» «Sí, yo también, maestro...» (dígase todo con cara de estreñimiento). [3] El simpático Robot de Protocolo de la nave de la Federación, al principio de la peli.

Alternativas...

Xena: La Princesa Guerrera	7/10	PSMag35
Apocalypse	8/10	PSMag23

PlayStation Magazine 35

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	El mundo Star Wars poliginizado para ti.	8
■ ACCIÓN	Mucha, pero no siempre biem planteada.	8
■ ADICTIVIDAD	Si no fuese tan corto y y se controlase mejor	7

El mejor juego de Star Wars para la gris hasta la fecha, pero no el mejor de aventuras/acción, ni mucho menos. Bien ilustrado pero mal construido.



8 SOBRE 10











■ DISTRIBUIDOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE	Universal Studios
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Castellano
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Aventura en 3-D

Xena: La princesa guerrera

¿Nunca has soñado con ser una mujer fuerte, alta y guapetona? Sí, ya lo fuiste con Lara... Bueno, pues ahora igual pero a lo medieval.





[1] ¡Tendrás que pasar por el reino de Hades y enfrentarte a muertos vivientes! [2] En el primer nivel tienes que liberar a los aldeanos secuestrados.

Xena ha sido uno de nuestros ídolos femeninos preferidos desde la primera vez que la vimos. Fue hace ya bastante tiempo: hacía de mala malísima en un capítulo de la serie (mala malísima) *Hércules*. Parece que a los productores les gustó la chica, la metieron de pérfida en tres o cuatro capítulos más y, de la noche a la mañana, mandaron al presuntuoso Hércules y a su amiguito a freír espárragos, hicieron contrato fijo a nuestra guapetona muchacha y, naturalmente, cambiaron el título a la serie. Así fue como comenzó *Xena: La Princesa Guerrera*, culpable de que de repente miles de niños de todo el mundo no supieran qué demonios hacer con sus muñequitos Bandai de Hércules y compañía. Menudo estropicio... Pero bueno, ya hay muñequitos de Xena para remediarlo, ¿no? Y ahora, además, un juego para PlayStation.

¿Otro *Tomb Raider* mal clonado? No exactamente. Éste más bien es un *beat 'em up* a la vieja usanza con gráficos a la nueva. Esto es: un juego de aventuras en 3-D en el que predominan los mamporros. Los puzzles son bastante más sencillos que los de la sesuda Lara, los gráficos más modestos, los enemigos más bestias y las habilidades de la protagonista mucho menos verosímiles y mucho más vistosas. Nada de armas de fuego, eso lo primero: a espadazo limpio y, de vez en cuando, una patada en la boca al primer extra que se ponga por delante. Xena es una chica muy basta...

En plan «arma sofisticada» —casi de «modo francotirador»— nuestra heroína utiliza el Chakram, el aro metálico que lanza con americana maestría matando a todos los malos en menos de un segundo. Una especie de *boomerang* mágico que siempre vuelve a la mano de la chica. La pregunta es: ¿cómo es que el afilado borde del Chakram mata a todos los malos a la primera y no hace el menor rasguño a Xena en la mano cuando vuelve? Sí que es habilidosa... Pero bueno, si en la serie queda bien, en el juego mucho mejor.

Lo genial del Chakram es que puedes apuntar antes de lanzarlo y, cuando lo tiras, la cámara sigue tras él. Además, mientras está en el aire puedes darle «efecto», moviéndolo hacia los lados, hacia arriba y hacia abajo para reconducirlo al punto exacto en el que está el enemigo. Por supuesto, a la velocidad que vuela el cacharro, las maniobras que puedes hacer no son muchas (las justas para acertar a un malo que esté lo suficientemente lejos).







[1] Utiliza el Chakram también para explorar el escenario. [2] Algunas veces tendrás que vértelas hasta con cuatro enemigos a la vez. [3] Otra muestra de la agilidad de Xena.



[1] Puedes marear a tus enemigos saltando hacia delante y hacia atrás. [2] La Xena del juego es igualita a la de la tele.

El resto de armas (palos, espadas más potentes, hachas, etc.) son manuales, a excepción de las magias. De vez en cuando te encontrarás en el escenario un par de pócimas que llenarán tu nivel de vida, invocarán a un diosecillo para matar a un montón de canallas o te darán la habilidad de eliminar con el Chakram a todos los malos presentes de un solo tiro. En cualquier caso, que quede claro que el Chakram es la mejor arma. De hecho, es lo mejor del juego, porque resulta más controlable incluso que la protagonista.

No es que Xena se mueva «mal», es que se mueve «demasiado bien». Los controles para pelear son muchos, y se mueve tan rápido que la mitad de las veces matas a los malos sin saber muy bien cómo lo has hecho. Como todos los golpes son efectivos, le das a todos los botones hasta que te quedas sólo... No es un sistema muy sutil.

Los jefes son magníficos. No son siempre originales —como el dragón, clavadito al de *Zelda*, de N64—, pero sí grandes, terribles, bonitos y bien animados.

Básicamente, *Xena: La Princesa Guerrera* es un juego «muy americano»: gráficos vistosos, enemigos fantásticos, jugabilidad facilona, adictividad moderada, durabilidad minúscula y debilidad general. No es un clásico, pero ¡se venderá bien! Como casi todos los juegos americanos, vaya.



Alternativas...

Tomb Raider	10/10	PSMag1
Tomb Raider 2	10/10	PSMag13
Tenchu	9/10	PSMag33

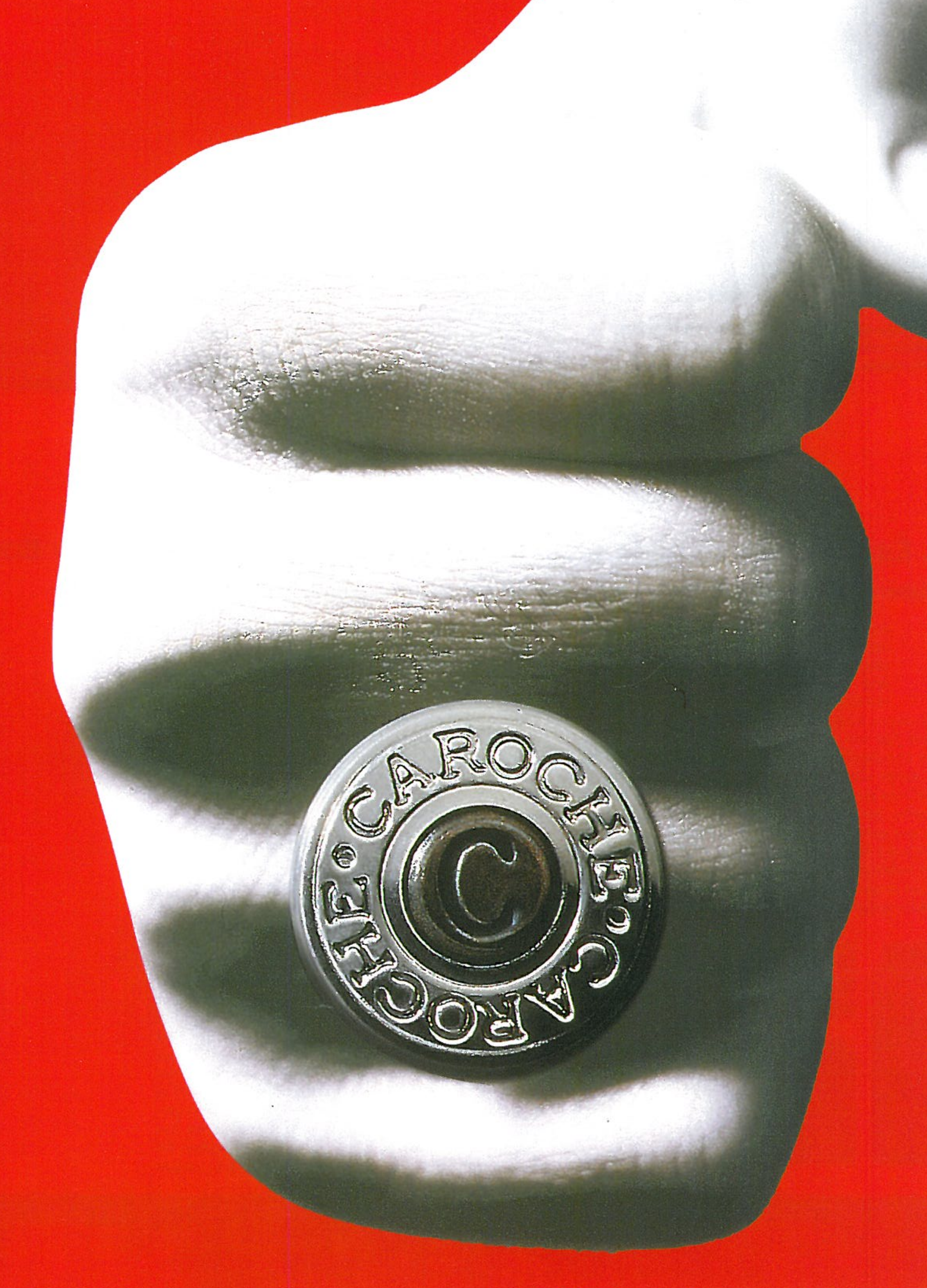
VEREDICTO

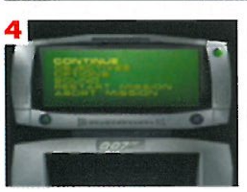
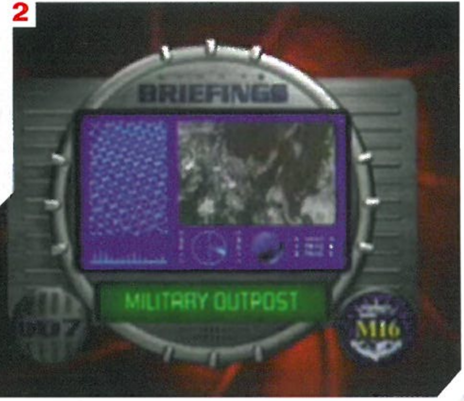
PlayStation Magazine 35

■ GRÁFICOS	Más que decentes, pero menos que fantásticos	7
■ ACCIÓN	Mucha, aunque no acabas de saber lo que haces	7
■ ADICTIVIDAD	Cuando empieza a engancharte, se acaba	6

Americano hasta la médula: basado en una serie americanísima, con jugabilidad americanísima, durabilidad americanísima y puzzles americanísimos.

7 SOBRE 10


contemporary jeans
CAROCHE · CAROCHE ·
C
CAROCHE
e-mail: caroche@carochejeans.com




[1] El modo francotirador habría estado bien si funcionase como es debido. [2] El menú de niveles es literalmente calcado del de *GoldenEye*. [3] La sangre impregna la pantalla cuando te matan, muy original... [4] El menú de Pausa, también de *GoldenEye*.

El Mañana nunca muere

Malo, Muy Malo. Ésta debería ser la nueva forma de presentar al señor Bond.

¿O debería restar siete unidades a su número de agente? No está muy claro...

Tenemos un nuevo «nivel de calidad» en los juegos de PlayStation. En total, podríamos decir que contamos con juegos perfectos, juegos magníficos, juegos buenos, juegos modestos, juegos malos, juegos insoportables y, ahora, juegos de James Bond.

Black Ops nos había prometido tantas maravillas que ya, un año después, estábamos empezando a creérnoslas. Cuando vimos la versión beta del juego en el ECTS del 98, nos pareció terrible; pero en un año cualquier programa, por muy mal que funcione, se puede convertir en una auténtica maravilla. Naturalmente, creíamos que éste era uno de esos casos, por los continuos retrasos en la fecha de lanzamiento... Pues no.

No es ningún secreto que *GoldenEye*, el juego de Bond que Rare programó para N64, es uno de los mejores *shoot 'em up* en primera persona de la historia de los videojuegos —mejor que ninguno de los nuestros, lo reconocemos—, por no decir que es «uno de los mejores juegos de la historia en general». Siempre lo hemos sabido, y desde que nos enteramos de que la Metro le había quitado la licencia a Rare (quien tiene contrato de exclusividad con Nintendo) para dársela a otra compañía que programaría un juego Bond para PSX, nos hicimos a la idea de que jamás sería como *GoldenEye*, prácticamente inimitable... ¡Pero es que *El Mañana Nunca Muere* ni siquiera es «divertido»!

Toma *GoldenEye*, más o menos con el mismo estilo de escenarios y personajes; ponle un protagonista en tercera persona al estilo *Syphon Filter*; plagia lo más descaradamente posible los menús de objetos y armas de *Metal Gear Solid* y, cuando lo tengas todo, hazlo puré, quítale todos los polígonos que puedas y trabaja durante años intentando que funcione lo peor posible: ¡ya tienes *El Mañana Nunca Muere*! Los menús, las opciones, la mayoría de los escenarios, las armas, la animación de los enemigos cuando resultan alcanzados y caen muertos, los sonidos, el modo francotirador, el menú de pausa, la distribución de objetivos y la mecánica de juego han sido mal plagiados del juego de N64. Los menús separados laterales de armas y objetos, como decíamos, y algún que otro ítem, copiados de *MGS*. El aspecto del personaje, su forma de correr, los desplazamientos laterales y la manera en la que «avanza con sigilo» son un rudimento peor que malo de *Syphon Filter*. Y por último, la forma en la que la cámara, cuando





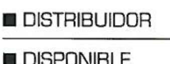
[1] ¿Listo para aburrirse como una ostra, señor Bond?
[2] Parece que incluso la foto escaneada de Pierce Brosnan es la misma que usó Rare...

INTRO









Un Jugador

■ DISTRIBUIDOR	**EA**	■ FABRICANTE	**Black Ops**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ IDIOMA	**Inglés**
■ PRECIO	**7.990 pesetas**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up* /aventuras**








[1] El sistema de apuntado automático es un rudimento del de *Syphon Filter.* [2] Al menos, las explosiones parecen explosiones. [3] Como en la peli, tienes que subir al avión y freír a los malos a misilazos. [4] También debes fotografiar el armamento enemigo, como en... *GoldenEye.* [5] No te molestes en tocar el mando: no sirve de nada intentar controlar al personaje. [6] ¿Seguro que quieres entrar ahí, James?

menos te lo esperas, se «mete» dentro del personaje haciéndolo semitransparente y, de paso, mareándote, es de *Mission: Imposible*.

Pero vamos a ser condescendientes, un poco al menos: ¿qué es *El Mañana Nunca Muere*? Pues, básicamente, un *shoot 'em up* de aventuras en tercera persona. ¿Mal juego? No precisamente. El problema de *El Mañana Nunca Muere* no es lo malo que es, sino que *es peor que todos los juegos a los que imita*. En sí, si *Mission: Imposible, GoldenEye, Syphon Filter* y *MGS* no existieran, no estaría tan mal. De hecho, todos sus componentes son necesariamente buenos: armas geniales, un modo francotirador muy atractivo, ítems interesantes, bombas de detonación a distancia, personajes bastante bien modelados, escenarios decentes, objetivos variados, una licencia y una música de lujo... Era IMPOSIBLE que con todos esos ingredientes tuviésemos un juego insoportable.

Aparte de ese pequeño detalle, el juego no está del todo mal. «Decente», incluso. Si te has pasado los últimos años perdido en el desierto y no conoces *MGS*, ni *Syphon Filter*, ni ningún buen juego de aventuras y/o acción en general, puede que incluso te diviertas con *El Mañana Nunca Muere* (hay gente que se divierte coleccionando mariposas muertas, todo es posible); pero en caso contrario, te ahorrarás una pasta en psicólogos si intentas no verlo jamás.

Y es que, además de todas las virtudes copiadas a sus involuntarios compañeros de género, cuenta con una lista de defectos poco menos que interminable (de los que, aunque parezca lo contrario, todavía no hemos hablado). El control es el primer defecto serio que salta a la vista. Resulta que el personaje puede hacer un montón de cosas: desplazarse lateralmente, agacharse, avanzar sigilosamente o corriendo, dar volteretas en el suelo hacia derecha o izquierda... ¡pero ninguno de estos movimientos sirve para nada! Los enemigos no tienen un determinado campo de visión, como en *MGS*, ni sentido del oído. Lo ven y lo oyen todo. Por muy lejos que esté un enemigo, te verá antes que tú a él. Por lo tanto, ¿para qué sirve el «avance sigiloso»? ¿Y las volteretas a los lados? Después están los disparos: te empiezan a disparar y, si aciertan, es que han acertado, y ya está. No importa que te quedes quieto, que corras, que dispares a los enemigos al mismo tiempo que corres lateralmente... Te darán exactamente el mismo número de veces tanto si te mueves como si no. ¿Para qué el desplazamiento lateral entonces? Así pues, en los cinco primeros minutos descubrirás que todos los movimientos que necesitas son los de la cruceta: Adelante, Atrás, Derecha e Izquierda.

Después está la jugabilidad: puesto que los malos te ven estén lo lejos que estén, te escondas o no, hagas o no ruido, y aciertan en el blanco —tú— independientemente de lo que te muevas, te matan en cuestión de segundos. La estrategia más segura: correr sin parar y sin soltar el gatillo, disparando a todo lo que se mueva. Ni escondites, ni esquivos, ni nada de nada, a lo bestia. Así, es posible que sobrevivas. Magnífico sentido de la estrategia, el sigilo y el espionaje, sí señor.

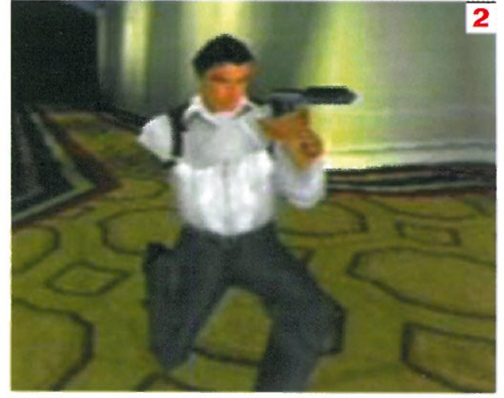
Los cuadros por segundo: son pocos, insuficientes. Aun cuando hay pocos elementos en pantalla, no son suficientes para ser plenamente consciente de lo que está sucediendo en la pantalla. En cuanto hay dos o tres enemigos disparándote, es mejor que te des por vencido y esperes a que te maten, porque de todos modos estás muerto. Los puzzles: carecen de toda lógica, es inútil que intentes «pensar» de forma racional, porque siempre darás con la solución de casualidad. Las carreras de esquí, coches, etc.: funcionan mucho peor que el juego normal, que ya es decir. Como si no existieran. La munición: escasísima, porque las ametralladoras disparan un montón de balas por segundo y los cargadores son tan pocos como pequeños. El modo francotirador: incontrolable. Los malos apuntan a tu cabeza mil veces mejor que tú a la suya. Las misiones: diez, diminutas, con niveles de dificultad «Agent» y «007» (si algún usuario de N64 está leyendo esto, sabrá de qué estamos hablando...). La cámara: hace lo que le da la real gana, siempre para fastidiarte tanto como sea posible. Los escenarios: repletos de paredes invisibles que no te dejan caminar por donde aparentemente podrías hacerlo... ¿De verdad es necesario que sigamos?



INTRO





[1] Abre la boca y di «Aaaaa...» [2] ¡Oh, qué tipo tan apuesto! [3] Otro escenario a lo *GoldenEye.* [4] Cierra los ojos cuando te llegues aquí.

Alternativas...

Metal Gear Solid	*10/10*	*PSMag28*
Syphon Filter	*10/10*	*PSMag30*



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Malos tirando a pésimos**	**5**
■ ACCIÓN	**Si los enemigos tuviesen IA, se habría salvado**	**6**
■ ADICTIVIDAD	**Lo que dura la intro**	**4**

Tiene las voces originales de la serie. Es más que la decepción del año: es el delito del siglo. Si hubiese salido hace un año, la afrenta al sentido común habría sido mucho menor.

5 SOBRE 10









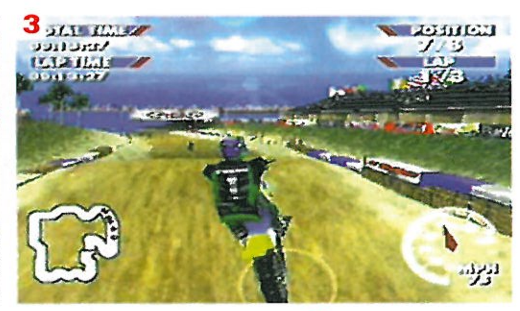




■ DISTRIBUIDOR	THQ	■ FABRICANTE	FunCom
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Manual en castellano
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Caarreras de motos







[1] Mantener tu posición inicial es más complicado de lo que parece. **[2]** Las salidas son bestiales. **[3]** Si en el aire te inclinas demasiado hacia atrás, perderás el control al llegar al suelo

Championship Motocross

¿Preparado para salpicar barro con tu PlayStation?

Pues ajústate bien el casco, porque es más que probable que te la pegues...

Ya está aquí, ya llegó! Y, como sucedió con *Tony Hawk's Pro Skater*, no es lo que parecía que iba a ser... Pero espera, no pases la página. Lo que ocurre es que, cuando hace un par de meses probamos la versión alfa de *Championship Motocross* (que todavía sólo tenía una moto y un par de circuitos), nos pareció de lo mejorcito que habíamos visto en muchísimo tiempo, y que *con un par de retoques más*, habría sido un verdadero clásico. Ese es, justamente, el problema: que FunCom no le ha dado ese *par de retoques* que le hacían falta. Más circuitos, más motos y más opciones, pero sin los *retoques* necesarios.

Con todo, *Championship Motocross* es una maravilla. Bastante mejor que *Moto Racer 1* y *2* y mejor también que *Castrol Honda Superbikes*. Es bueno, está aquí y tiene un montón de cosas que llevábamos siglos esperando. Las carreras de trial, por ejemplo. Hay pocos juegos de motos para PSX, pero sólo *Moto Racer* y su continuación nos permitieron hacer el indio saltando montículos y dándonos de morros contra las vallas de contención, llenándonos de arena hasta las orejas. En *Championship Motocross* no hay asfalto, sólo arena, tierra, barro, agua, piedras... Justo lo que queríamos.

Los doce circuitos que pone a tu disposición no están nada mal, aunque a lo mejor te parecen pocos después de los tropecientos de *Colin McRae* o los chorrotocientos con editor de pistas de *V-Rally 2*... Pero bueno, no te puedes quejar. Menos tenía *GT* y mira lo bien que te lo pasaste...

El juego se divide en cuatro campeonatos: 125 cc., 250 cc. y 500 cc., con otro más —«Open Class»— al que accederás cuando superes los anteriores. Por desgracia, la diferencia de uno a otro no es demasiado grande: con las motos más potentes, el ruido de los motores es más grave, la velocidad levemente mayor y los saltos algo más exagerados, pero ya está. Lástima.

El control es muy suave, pero le falta algo. Puedes girar, acelerar y frenar. Sí, también puedes hacer piruetas en el aire (no muchas, las mismas que en *Moto Racer 2*), pero en lo que a control de la moto se refiere, todo lo que tienes es el freno, el acelerador y la dirección. No es mucho. Y lo peor es que los pilotos controlados por la CPU corren que se las pelan, sin cometer apenas fallos. Sí, a veces se equivocan y se caen, pero ¿qué más da, si de todos modos corren mucho más que tú y se conocen bien todos los circuitos? ¡Siempre quedas en última posición! Bueno, no siempre; pero te aseguramos que *ganar* te va a costar *mucho*.

En general, *Championship Motocross* es un juego magnífico: buenos gráficos, buena música, sonido digitalizado de motos reales, bastantes circuitos, un control suave y sencillo, licencias de motos y pilotos... Pero le falta «chispa», como le sucedió a *Tony Hawk* y a *Sled Storm*. Nunca tienes la sensación de estar viendo o haciendo algo «nuevo». Esa «falta de sorpresa» y la sencillez del control te decepcionarán. Por los demás, *CM* es genial. No llega a brillante, pero al menos es bueno.







[1] Los gráficos son fantásticos, pero no hay demasiados detalles. **[2]** Derrapar es la única forma de no chocar contra las barreras en las curvas. **[3]** Ambos jugadores tienen un campo de visión bastante amplio.





[1] Las acrobacias no están mal, pero no hay muchas distintas. **[2]** En el tiempo que tardes en volver a la moto, te habrán adelantado todos. Dos veces.

Alternativas...

Road Rash 3D	9/10	PSMag19
Castrol Honda Superbike Racing	7/10	PSMag33
Moto Racer 2	7/10	PSMag24

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Suaves y bonitos, aunque sin detale	8
■ ACCIÓN	¡Siempre ganan los malos! O casi siempre, al menos	7
■ ADICTIVIDAD	Control suave, difícil, con modo para 2 jugadores	8

No es el mejor juego de carreras de PlayStation, pero sí el mejor de carreras de motos (sin contar Road Rash 3D, por supuesto). Al menos, tienes que probarlo





DISTRIBUIDOR	Konami	FABRICANTE	Konami
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	8.490 pesetas	GÉNERO	Juego de rol

Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible





[1] En el modo Arena, luchas en un aparcamiento abandonado. [2] Hay cantidad de aburrido diálogo que leer. [3] Las reglas de la Arena. [4] Una batalla basada en turnos. [5-6] Crea fantasmas para hacerte con la victoria.

Legend of Kartia

Otro mundo de fantasía, otro malhechor, otro héroe humilde... Konami entra en el género de juegos de rol con un cuento de cartas mágicas.





[1] El fuego es uno de los pocos hechizos de combate que funcionan. [2] Bostezo. ¿Todavía no estamos luchando?

Una vez más el caos amenaza un mundo pacífico. Una vez más, sólo los minúsculos héroes japoneses pueden salvar el día —charlando, luchando y aumentando sus puntos de experiencia a los sones de *Final Fantasy Mix 27*. Desde luego *Legend of Kartia* tiene un estilo muy parecido a la épica de Square, pero no tiene la misma clase. Como en *Breath of Fire III*, el fabricante Atlus no se ha preocupado demasiado de la belleza del juego. En cambio, hay argumento, argumento y más argumento. Como consecuencia, *Legend of Kartia* está a punto de eclosionar con una historia dramática de villanos, fortalezas perdidas, armas mágicas y bichos con dientes descomunales. Todo esto se reparte por la carretera de un juego con la señal «Final Feliz Convencional, 100 millas».

Sin embargo, escenificado en la tierra de Rebus, *Legend of Kartia* envuelve su sobado argumento con unos adornos interesantes. Después de la excelente secuencia de introducción, los jugadores pueden ponerse las botas heroicas del campeón Toxa el Caballero Libre, o convertirse en la heroína con aire masculino Lacryma la Guerrera del Sepulcro. El personaje entra en un cuento que, durante las dos primeras secciones (o capítulos) del juego, requiere más clics para pasar las conversaciones que jugabilidad para devanarse los sesos. Pero después de lo que parecen siglos de sobrecarga de información interactiva (profecías antiguas, monstruos generados por magia, quién es bueno, quién es malo...), se apartan las pantallas de texto para dar preferencia a las batallas basadas en turnos en las que personajes japoneses se enfrentan en un paisaje isométrico limitado. *Legend of Kartia* aprovecha sus puntos fuertes. Sin gráficos excepcionales para atraer las ventas, el juego lo recompensa con batallas que ostentan legiones fantásticas personalizadas que se las arreglan en tumultos basados en turnos. El hecho de que puedas volver a jugar las batallas que pierdes (sin tener que recargar un juego almacenado), ganando nuevos poderes mágicos y nuevos diseños de monstruo mientras te abres paso por el juego, da testimonio a la profundidad de *Legend of Kartia*. Y aunque el combate con frecuencia es tedio, es muy probable que a pesar de la animación poco espectacular y el diseño cuestionable, los jugadores se exaltarán con el desarrollo de la historia. Como sabrán los veteranos del rol cuanto más que se juego con estos títulos, más interesantes se ponen.



Alternativas...

Final Fantasy VII	10/10	PSMag12
Alundra	9/10	PSMag18
Wild Arms	9/10	PSMag23
Breath of Fire III	8/10	PSMag21



VEREDICTO

GRÁFICOS	Minúsculos, básicos y poco inspirados	3
ACCIÓN	El argumento se desenvuelve y desenvuelve	6
ADICTIVIDAD	Para jugarle te hará falta una semana libre, o dos	7

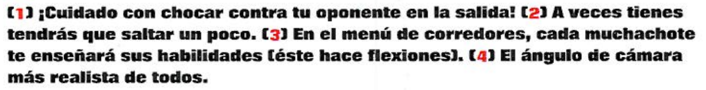
Una vez que hayas pasado todos los detalles previos, hay mucha profundidad en esta aventura bien construida y diseñada con competencia.

6 SOBRE 10









[1] ¡Cuidado con chocar contra tu oponente en la salida! [2] A veces tienes tendrás que saltar un poco. [3] En el menú de corredores, cada muchachote te enseñará sus habilidades [éste hace flexiones]. [4] El ángulo de cámara más realista de todos.

No Fear Downhill Mountain Biking

Puede que las palabras «carreras de bicicletas» no te hagan demasiada gracia (¿sin motor?), pero te aseguramos que *No Fear* es mejor de lo que imaginas...

Hey, vaya sorpresón! La versión beta de *No Fear Mountain Biking* que probamos hace tres o cuatro meses debe ser una de las peores betas que hemos tenido la desgracia de probar en años. Te aseguramos que jugar con «aquello» sí era un verdadero «trabajo», y de los desagradables. Pocas betas funcionan a tan pocos cuadros por segundo, con gráficos tan pixelados y con un control tan *incontrolable* como aquella cosa. En redacción todos estábamos convencidos de que Codemasters no conseguiría convertir «eso» es un juego de verdad ni con cien años de jornadas intensivas... ¡Pero una vez más nos equivocamos! El cambio que ha dado *No Fear* es algo fuera de lo común, algo indescriptible, ¡es una gozada! Una verdadera maravilla.

La versión final del juego que acabamos de analizar sólo comparte los nombres de los circuitos y los corredores con la beta que recibimos hace meses. Todo lo demás se ha reconstruido casi desde cero: gráficos superdetallados, un control excelente, una compatibilidad con el Dual Shock que nos ha dejado de piedra, una sensación de velocidad increíble... ¡Es una pasada, en serio! Un momento: inspiraaaaar..., expiraaaaaar..., inspiraaaar..., expiraaaaar... Bien, ya estamos más tranquilos. Vamos por partes:

Son carreras de bicis de montaña —*mountain bikes*, para los puristas del deporte y los aficionados al machaque sistemático de nuestro precioso idioma—, sin motor, sin freno de mano, sin tracción a cuatro ruedas y sin ninguna de esas cosas que tanto te gustan de *Colin McRae, Gran Turismo* o *V-Rally 2.* Sin embargo, ¡*No Fear* tiene un montón de detalles que jamás podría tener un juego de coches! La más impresionante de todas es la «sensación de fragilidad» en la conducción, algo que nunca antes habíamos experimentado con una PlayStation, ni siquiera en los juegos de motos. Cuando juegas a *No Fear* de verdad sientes que vas montado en una bici, descendiendo a todo trapo por caminos que están hechos un asco, y que te la puedes pegar en el momento más inesperado. Si vas demasiado rápido, si frenas justo en un tramo resbaladizo al tomar una curva, si tomas mal un salto, si derrapas en exceso... ¡cualquier cosa puede hacer que te la pegues! En un coche, tienes que ser muy, muy exagerado derrapando para perder el control del coche y estamparte contra una valla lateral; pero aquí, un pequeño error te hará volar por los aires. La sensación de fragilidad es sencillamente espeluznante, te pondrá la piel de gallina.

Sin duda, uno de los aspectos que más tienen que ver con esa sensación es otra de las grandes virtudes de *No Fear*: el sonido. Parece mentira que los efectos de sonido tengan tanta importancia en la jugabilidad, pero ¡vaya si la tienen! Cuando pedaleas, puedes oír el sonido de las bielas, y los piñones. Cuanta más velocidad adquieras, más frecuente será el sonido de las bielas y la dinamo de la rueda delantera, y mayor será la velocidad que «veas», hasta llegar a sentir *verdadero pánico* de lo rápido que vas. Entonces será cuando, para reducir, dejes de acelerar/pedalear. ¡Y ahí viene lo bueno! Porque, al dejar de ejercer fuerza en los pedales, la cadena se para, y sue-

[1] La pantalla partida para dos jugadores funciona muy bien. [2] Un pueblecito inglés con cabina de teléfono y todo. [3] Rememora la carrera en el replay para ver lo que has hecho mal.










■ DISTRIBUIDOR	**Codemasters**	■ FABRICANTE	**UDS/Codemasters**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ IDIOMA	**Castellano**
■ PRECIO	**8.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Simulador de Mountain Bike**



nan los piñones pasados de rosca, como sonarían en una bici de verdad (más alto cuando más rápido vas).

Si, yendo rápido, pedaleas, no te costará nada aumentar notablemente la velocidad. En cambio, si estás casi parado y «aceleras», el personaje tendrá que hacer mucha más fuerza con las piernas y notarás que te cuesta mucho alcanzar una cierta velocidad (especialmente, claro, si es una cuesta arriba).

En la parte derecha de la pantalla tienes un medidor de la fuerza aeróbica de tu personaje, que «se empezará a cansar» al llegar al nivel rojo y «estará extasiado» al llegar al final de este nivel. Cuanto menor sea el nivel aeróbico, menos fuerza tendrás para pedalear. Por eso es mejor tomar velocidad en las cuestas abajo, sin pedalear apenas, y reservar toda la energía para las subidas y los llanos. Por supuesto, cuanto menos frenes, menos tendrás que «recuperar» y más energía tendrá tu deportista. Al principio esto importa poco, porque casi todo son cuestas abajo; pero después, con los primeros repechos, verás que tu oponente administra sabiamente sus fuerzas para adelantarte con su «estrategia energética», en las cuestas arriba... ¡Es alucinante! Son aspectos que no podrías controlar jamás en un juego de carreras de coches, y que aquí resultan ser la base fundamental del juego.

Sí, también tiene importancia tu habilidad con el volante/manillar y su capacidad para tomar las curvas lo mejor posible, pero en realidad todos los componentes —sonido, dirección, freno, energía, velocidad...— son igual de importantes.

El juego transcurre tan rápido, que no siempre podrás vigilar la barra de energía aeróbica de tu corredor, pero no importa: cuando empiece a acercarse a la zona roja, comenzará a jadear; y cuando se le esté acabando la energía, parecerá un asmático de 90 años, casi sin fuerza. Antes de llegar a ese punto, será mejor que dejes de pedalear de vez en cuando, para que tome aire y recupere fuerzas.

Cuentas con cuatro vistas distintas: dos exteriores y dos interiores. Sin embargo, la más aconsejable con diferencia es la cámara «desde los ojos del deportista», que te permite ver el manillar, las manos, los frenos y demás. Más que nada, aconsejamos esta cámara porque es la que más se ajusta a la sensación real de conducir una bici a todo trapo montaña abajo, y el sonido de todos los componentes se ajusta con esta cámara mejor que con ninguna otra.



[1] ¡Controla tu nivel de estamina! [2] Ahorra fuerzas en las cuestas abajo. [3] Camino equivocado, da la vuelta. Pero ya has perdido demasiado tiempo...

Los circuitos son muy, muy diferentes entre sí, algo muy de agradecer, ya que las «técnicas» de conducción cambian también según el terreno. Tan pronto estás bajando una montaña con piedrecitas, baches y precipicios, como desciendes por las cuestas de una ciudad asfaltada con curvas de 90º y esquinas de ladrillo. Es una pasada.

Puestos a buscar fallos, podríamos quejarnos de algunas cosillas, pero no demasiadas. La primera, que siempre corres contra un solo adversario, en lugar de muchos. Eso quiere decir que, una vez que adelantas a uno, vas el primero, y ya no te tienes que estrujar el cerebro pensando en el mejor momento de adelantar a los siguientes porque, sencillamente, no hay *siguientes*. Una lástima. No obstante, la primera y la segunda vez que corras en cada circuito, perderás irremisiblemente, porque los malos siempre conocen el circuito un poco mejor que tú. Ganarás al tercer o cuarto intento, en cuanto sepas dónde están las curvas más complicadas. Eso es una verdadera pena, porque una vez que superas un circuito, es casi imposible que vuelva a ganarte el malo, que seguirá haciéndolo igual de «regular» que la primera vez que competiste contra él.

Los modos de juego tampoco son excesivamente originales: Campeonato, Carrera Única, Prueba Cotrareloj, Duelo (para dos jugadores a pantalla partida) y Torneo, más o menos los de siempre. No hay un modo de acrobacias, o un pabellón cerrado para hacer el loco con rampas, bidones, tablas y demás. Sólo carreras. Carreras montaña/ciudad/valle/vado abajo, siempre. Es divertidísimo, pero un modo de acrobacias aparte, como el de *Cool Boarders 2*, nos habría hecho más felices todavía. Aparte de eso, nada más. ¡En todo lo demás es fantástico!

[1] Llegada a la meta (suenan aplausos, aunque nadie se mueve). [2] En este circuito tendrás que saltar por encima de los coches por las rampas. [3] Si tocas el agua, te la pegas. Conclusión: no la toques.



Alternativas...

Sólo se le parece lejanamente Rushdown, de varios deportes de acción, pero no lo consideraríamos una alternativa...





■ GRÁFICOS	**Juego, animación e intro de lujo**	9
■ ACCIÓN	**Es una lástima competir sólo contra un adversario**	8
■ ADICTIVIDAD	**Te enganchará desde la primera partida**	9

Parece increíble que se pueda hacer algo con tanta «marcha» sin necesidad de motores, ¡es algo increíble! Es como correr de verdad con una bici de montaña, pero sin agujetas.







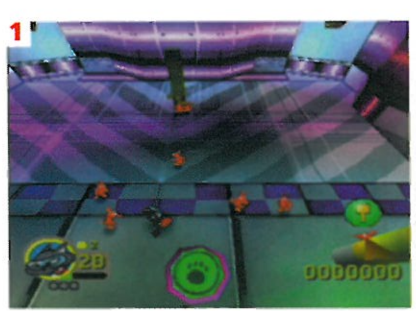




■ DISTRIBUIDOR	**Proein**	■ FABRICANTE	**Mindscape**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ IDIOMA	**Castellano**
■ PRECIO	**8.990 pesetas**	■ GÉNERO	***Atrapa 'em up***

Rat Attack

¡Esto es una ratonera! Lee atentamente, te contaremos cómo puedes evitarla.

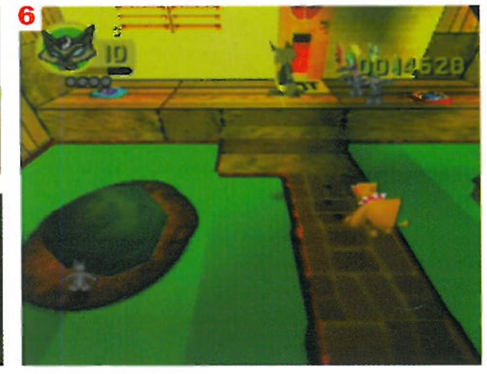
1 

2 

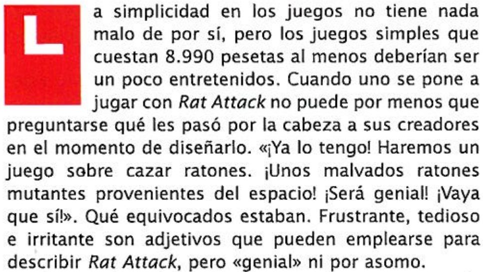
3 

4 

5 

6 

[1] La irritante cámara de *Rat Attack* en acción. [2] Tener que jugar cada nivel una vez ya es bastante malo, pero repetir sería una tortura. [3 - 6] ¿Alguien más se ha dado cuenta de lo parecidos que son todos los niveles?



La simplicidad en los juegos no tiene nada malo de por sí, pero los juegos simples que cuestan 8.990 pesetas al menos deberían ser un poco entretenidos. Cuando uno se pone a jugar con *Rat Attack* no puede por menos que preguntarse qué les pasó por la cabeza a sus creadores en el momento de diseñarlo. «¡Ya lo tengo! Haremos un juego sobre cazar ratones. ¡Unos malvados ratones mutantes provenientes del espacio! ¡Será genial! ¡Vaya que sí!». Qué equivocados estaban. Frustrante, tedioso e irritante son adjetivos que pueden emplearse para describir *Rat Attack*, pero «genial» ni por asomo.

Al inicio de cada nivel a tu gato atrapa-ratones se le asigna un cupo de roedores que debe alcanzar. Luego crea un gran círculo, que se puede extender en cualquier dirección. Todos los ratones que queden comprendidos en el círculo son capturados y guardados, hasta que se pueden depositar en el *Eraticator*.

Cuantos más ratones deposites a la vez, más puntos recibirás. Sin embargo, si tropiezas con algun ratón mientras te diriges al *Eraticator*, los bichos que ya has atrapado se escaparán.

Los ángulos de cámara de *Rat Attack* son de lo más exasperantes y entorpecen continuamente tu avance. En numerosas ocasiones te encontrarás con que toda tu ardua faena se va al garete por culpa de una ratón apenas visible entre los muebles. Cuando hayas recogido tu cuota de pulgosos animalejos aparecerá la entrada al siguiente nivel. Y así hasta el infinito.

Cazar ratones resulta bastante divertido durante los dos primeros niveles, pero al cabo de poco te das cuenta de que es más bobo. Las pantallas donde tiene lugar la aventura cambian de color, la ambientación se modifica ligeramente y los ratones salen de agujeros distintos, pero eso es todo. Al final de cada conjunto de misiones te enfrentarás a un jefe con proporciones de 16 bits. Al cabo de poco, seguro que apagas la consola y te decantas por algo más constructivo.

Y, ¿qué hay de los niveles multijugador? Bueno, se puede jugar en cuatro modos distintos con un máximo de cuatro jugadores. La insufrible cámara de *Rat Attack* se vuelve loca en los niveles multijugador, con lo que gran parte de la acción acaba ocurriendo fuera de pantalla. Cuidado, aunque *Rat Attack* tuviera la mejor cámara del mundo seguiría siendo un bichejo de alcantarilla en lo referente a su posible interés para varios jugadores.



Alternativas...

Super Puzzle Fighter Turbo 2	9/10	PSMag 5
Bust-A-Move 2	9/10	PSMag 5
Bubble Bobble 2	8/10	PSMag 7

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Son chillones, en sentido Nintendiano**	4
■ ACCIÓN	**Irritántemente monótono. No tiene nada de divertido**	4
■ ADICTIVIDAD	**En una hora lo estamparás contra la pared**	4

Un título enormemente tedioso y aburrido. Seguro que hay gente que sería capaz de disfrutar más coleccionando ladrillos.

4 SOBRE 10

Recomendamos el uso de algunos periféricos.

FIFPro

ESTO ES FUTBOL

PlayStation

Cuando dé comienzo el partido (piiiiii) y estés en un estadio de verdad con una afición real (alabín, alabán, alabín, bon, ban) y tengas delante de ti a 11 jugadores reales con sus 22 botas reales con sus 176 tacos de aluminio reales es posible que desees que el partido no hubiera sido tan real.

Esto es fútbol. Tan real que no podrás creerlo.

Participa en el sorteo de 25 scooters.

aprilia

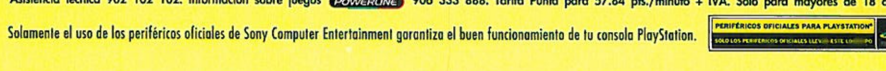
PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-football.com

1 a 8 Jugadores | Tarjeta de Memoria | Función vibratoria compatible | Compatible con Multi Tap | DUAL SHOCK

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888. Tarifa Punta para 57.84 pts./minuto + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.



GLOVE

¿Pero qué (...) es esto? ¿Un guante de Michael Jackson compatible con PlayStation? No, pero por ahí van los tiros..

Producto: Glove
Fabricante: Reality Quest
Precio aprox.: 10.990 pesetas

En teoría, el Glove es un mando analógico con todos los controles de un mando normal pero que se puede utilizar con una sola mano (la derecha, necesariamente). En lugar de cruceta, controlas las direcciones Arriba, Abajo, Derecha e Izquierda con movimientos de muñeca; y con los dedos, los botones.

CARACTERÍSTICAS GENERALES
Es cierto, cuenta con todos los controles de un Mando Analógico normal —o un Dual Shock sin vibración, si quieres—, pero el sistema de direcciones que se controla con la muñeca ofrece tres posibilidades: funcionamiento digital (el de los pads oficiales antiguos), funcionamiento analógico (el del Dual Shock y el Mando Analógico) y funcionamiento NegCon (el de los volantes). Los botones, como los de cualquier mando, son digitales.

PROBLEMAS
Dado que, con cualquier otro mando, siempre controlamos las direcciones con la mano izquierda y los botones con la derecha, el Glove supone un verdadero trabajo de aprendizaje. Cuesta *mucho* aprender a jugar con todos los controles en una mano (la derecha, además, que es precisamente la que menos trabaja con los mandos normales en la mayoría de juegos).

No obstante, ese no es el problema más grave, sino la incomodidad general del Glove. Se ajusta —bastante prieto— a la muñeca y nunca sabes a ciencia cierta dónde está cada botón. Y lo peor: no puedes apoyar la mano en ningún sitio porque eso te movería sin querer la muñeca y perderías el control, de manera que ¡debes sostener el brazo en el aire durante todo el tiempo que juegues!

Incluso en las instrucciones del aparato se avisa de que puede producir molestias musculares en el antebrazo y la muñeca si el uso es prolongado. Para nosotros, prolongado sería un minuto, más o menos. Otro problema bastante curioso: ¿qué narices haces con la otra mano? ¿Animarte a ti mismo, sujetar el brazo derecho para que no se canse, controlar el volumen de la tele sin necesidad de darle a la Pausa...?



Periférico cedido para análisis por Centro Mail. Tel: 902 17 18 19.

PSMag OPINA
Si tus dos brazos y manos funcionan perfectamente, usa los dos para cualquier otro mando. El Glove está bien para jugar y comer al mismo tiempo, para amantes de los periféricos raros, para disfrazarse de Michael Jackson en Carnaval, para amaestrar a un perro de presa... Pero para jugar es ciertamente incómodo.
6 SOBRE 10



SHOCK2 INFRARED CONTROLLER

¿Otro mando sin cable? ¿Es que están de moda o qué? ¿Cuándo van a lanzar consolas inalámbricas, para jugar en el metro?

Producto: Shock2 Infrared Controller
Fabricante: Guillemot
Precio aprox.: 4.990 pesetas



Ya habíamos analizado mandos digitales inalámbricos que funcionan a pilas, como los del mes pasado, pero ¡ninguno con Dual Shock!

CARACTERÍSTICAS GENERALES
El Shock2 Infrared Controller es, básicamente, un Dual Shock inalámbrico. Se vende por separado —hasta ahora, todos los mandos inalámbricos que habíamos visto eran digitales y se vendían por parejas—, en una caja de una unidad. Consta de dos partes: el mando y el receptor de las señales que éste emite, que se enchufa donde sueles enchufar tu pad normalmente, en el puerto de la consola. Lo que hace especial al Shock2 es que, además de vibrar (es el primero que lo hace sin cable), consta de dos sticks analógicos. Tampoco habíamos visto mando inalámbricos compatibles con el sistema analógico o NegCon, y éste lo es.

Aparte de los dos sticks analógicos, los dos motores de vibración interna del Dual Shock y todos los botones de un mando normal, cuenta con una función de «turbo» para autodisparo (por si a alguien le interesa, aunque nadie utiliza ese tipo de cosas...). La superficie del mando entero es de un plástico sintético similar a la goma, muy cómoda, que impide el deslizamiento y hace sudar menos las manos que el plástico liso de un Dual Shock.

PROBLEMAS
Pesa bastante, ya que es más grande, tiene dos motores internos, un emisor de infrarrojos y el peso de las pilas (cuatro alcalinas, como las de un mando de televisión). Además, los motores de vibración consumen mucha más energía que el resto de las funciones del mando, de manera que las pilas se gastan mucho antes de lo que tardarían en gastarse sin vibración.



PSMag OPINA
¡Es genial! Si no te importa tener que comprar pilas cada pocos meses, te encantará: cómodo, fiable y completo, sin el siempre engorroso cable estorbando en el salón...
8 SOBRE 10

NÚMERO 3 YA A LA VENTA



360

VEHÍCULO OCULTO
Para acceder al vehículo oculto llamado Demon, una vez en la pantalla de selección del juego pulsa la siguiente combinación de botones: **Arriba**, **Abajo**, **L1**, **L2**, **Select** y **Start**. Si se ha introducido correctamente el código, oirás un efecto de sonido y el vehículo oculto estará disponible en todos los modos.

TODOS LOS CIRCUITOS Y PISTAS
Para acceder a todos los circuitos y pistas, una vez en la pantalla de selección del juego pulsa la siguiente combinación de botones: **Abajo**, **Arriba**, **R2**, **R1**, **Select** y luego **Start**. Si se ha introducido correctamente el código, oirás un efecto de sonido y todos los circuitos y pistas estarán disponibles en los modos Time Trial y Battle Mode.

TRAP RUNNER

MÚSICA ALTERNATIVA
Para que suene otra música de fondo durante la lucha, una vez en menú inicial introduce: **Círculo**, **R2**, **R1**, **Triángulo**, **X**, **Cuadrado**, **Derecha**, **L2**, **L1**, **Arriba**, **Abajo**, **Izquierda**. Si se ha introducido correctamente el código, oirás el sonido de un chorro de agua y cuando empieces la pelea sonará otra música de fondo.

PERSONAJES EXTRA
Para acceder a los tres personajes extra, Elg, Dyn y Rem, una vez en el menú inicial introduce: **L2**, **L1**, **Arriba**, **Izquierda**, **Abajo**, **Derecha**, **Cuadrado**, **X**, **Círculo**, **Triángulo**, **R1**, **R2**. Si se ha introducido correctamente el código, oirás el sonido de una explosión. Para seleccionar a los personajes extra hay que pulsar **Izquierda** cuando juega el personaje de Van Raily, o **Derecha** con el de Tenrou Ugetsu. Este truco sólo funciona en el modo Vs Computer.

TRAJES NUEVOS
Para cambiar los trajes de los personajes, una vez en el menú inicial introduce: **R2**, **R1**, **Triángulo**, **Círculo**, **X**, **Cuadrado**, **Derecha**, **Abajo**, **Izquierda**, **Arriba**, **L1**, **L2**. Si se ha introducido correctamente el código, oirás un sonido electrónico. Para seleccionar un traje distinto para un personaje, antes de pulsar **X** para elegir al personaje pulsa **Select** y el nombre aparecerá rojo en lugar de azul. Este truco sólo funciona en el modo Vs Computer.



Accede a todas las áreas y circuitos en *360*.

LIBERO GRANDE

Hay diez jugadores ocultos que puedes activar en determinadas condiciones.
Para **ARNOLD LANG** (alias del defensa estadounidense Alexi Lalas), necesitas una puntuación total de más de 8000.
Para **RUPRECH GOES** (alias del centrocampista holandés Ruud Gullit), tienes que clasificarte en todos los partidos del juego.
Para **DAVID MAGELLAN** (alias del centrocampista argentino Diego Armando Maradona), necesitas una puntuación total de al menos 1500 en todos los partidos.
Para **GREGORIO ZONARAS** (alias del delantero italiano Gianfranco Zola) necesitas finalizar el modo Arcade con las opciones prefijadas.
Para **MAURICE POULENC** (alias del elegante delantero francés Michel Platini) necesitas una puntuación total acumulada de 100 con cualquier equipo, en el modo Vs CPU.

Los siguientes personajes ocultos se obtienen al ganar la Copa Internacional jugando con cualquier equipo. La primera vez que ganas esta Copa, obtienes uno de los personajes ocultos. Jugando con distintos equipos conseguirás los siguientes personajes:
ROLAND (alias del delantero brasileño Ronaldo).
MINORU KAI (alias del delantero serbocroata Kazuyoshi Miura).
EDGARD CAILAUX (alias del ex delantero del Manchester y actor ocasional Eric Cantona).
POWEL GARDNER (alias del centrocampista del Middlesborough Paul Gascoigne).
GERALD WELLS (alias del finísimo delantero del AC Milan George Weah).



¿Te gusta el deporte? Pues lo tendrás a toneladas en *Libero Grande*...



Cambia la música de *Trap Runner*. Los personajes cambiaran el vestuario con unos pocos clics.

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

Introduce los siguientes códigos para activar los niveles 1 a 10. Si los introduces correctamente, el número de nivel aparecerá en la esquina inferior derecha de la pantalla.

Para el nivel 1, introduce
P, O, L, I, C, E.
Para el nivel 2, introduce
O, C, T, O, P, I.
Para el nivel 3, introduce
B, R, A, I, N, S.
Para el nivel 4, introduce
F, I, N, G, E, R.
Para el nivel 5, introduce
B, A, N, A, N, A.
Para el nivel 6, introduce
J, U, N, G, L, E.
Para el nivel 7, introduce
V, O, O, D, O, O.
Para el nivel 8, introduce
S, Q, U, E, A, K.
Para el nivel 9, introduce
D, U, N, D, E, E.
Para el nivel 10, introduce
T, E, A, P, O, T.
Para el nivel 11, introduce
B, U, T, T, E, R.
Para el nivel 12, introduce
I, N, D, I, G, O.
Para el nivel 13, introduce
S, T, R, O, U, D.
Para el nivel 14, introduce
E, L, I, X, I, R.
Para el nivel 15, introduce
L, I, Q, U, I, D.
Para el nivel 16, introduce
S, T, A, P, L, E.
Para el nivel 17, introduce
S, H, I, R, T, S.
Para el nivel 18, introduce
A, P, P, L, E, S.
Para el nivel 19, introduce
G, A, D, G, E, T.
Para el nivel 20, introduce
T, A, N, U, K, I.
Para el nivel 21, introduce
S, A, L, A, D, S.
Para el nivel 22, introduce
D, U, F, F, C, O.
Para el nivel 23, introduce
P, H, O, N, E, S.
Para el nivel 24, introduce
A, S, S, E, R, T.





[1] ***G-Police 2*** **[2]** ***V-Rally 2***

Para el nivel 25, introduce
O, X, Y, G, E, N.
Para el nivel 26, introduce
J, O, Y, P, A, D.
Para el nivel 27, introduce
A, C, T, I, V, E.
Para el nivel 28, introduce
M, E, N, A, C, E.
Para el nivel 29, introduce
W, I, N, D, O, W.
Para el nivel 30, introduce
A, G, E, N, D, A.

DRIVER

INVENCIBILIDAD
Introduce: **L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.**

PARA VOLVERTE INMUNE
Introduce: **L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.**

TRACCIÓN TRASERA
Introduce: **R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.**

MINI COCHE
Introduce: **R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.**

STILT
Introduce: **L2, R2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.**

V-RALLY 2
EDICIÓN CHAMPIONSIP

Para activar todos los coches y trofeos, una vez en el menú principal selecciona las opciones de juego y luego la progresión de la partida. Una vez en esta pantalla, introduce el siguiente código:

L1, R1, **Izquierda**, **Derecha**, **Izquierda**, **Derecha**, **Arriba**, **Abajo**, **Arriba**, **Abajo**, **X** y luego pulsa **X** y **Select** a la vez.

Si se ha introducido correctamente el código, oirás un zumbido de baja frecuencia. Entonces señala un recuadro vacío y pulsa el botón **X** para activar el coche o el trofeo que te interese.

TRIPLE PLAY 2000

HOME RUN INSTANTÁNEO: Mejora tu forma de batear manteniendo pulsados los cuatro botones laterales y pulsando: **Triángulo**, **Cuadrado**, **Triángulo**, **Círculo**, **X**, **Cuadrado**, **Izquierda** y **Derecha** para ganar puntos inmediatamente. Es sencillo.

CONTROLAR LA CÁMARA: Mantén presionados los cuatro botones laterales y pulsa **Derecha**, **Izquierda**, **Arriba**, **Abajo**, **Derecha**, **Izquierda**. Puedes girar las lentes con **R1** + los botones de dirección, mientras que la combinación **L1** + los botones de dirección te permite dar un giro rápido. **L2** sirve para alejar la cámara, **R2** para acercarla, **Triángulo** para obtener una perspectiva elevada y **Cuadrado** para una perspectiva baja.

BOMBERMAN FANTASY RACING

MÁS DINERO: Salva el juego en un bloque de memoria y luego en otro. Ve al banco, selecciona Money Transfer y empieza a transferir tus fondos de una tarjeta a la otra.

ANIMALES OCULTOS: Adquiere los cinco canguros y los cinco dinosaurios. Entonces obtendrás un Canguro Negro y un Dinosaurio Blanco que estaban ocultos.



[1-2] Dale Gas a *G-Police*. Con nuestro nivel, el tanque de *WOF* engaña...



Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es



En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.

SILENT HILL

Hola, queridos amigos de *PlayStation Magazine*. Soy un auténtico fan de la PlayStation de 22 años. En primer lugar, me gustaría responder a un tal Álvaro Pumar Ortigueira de la Coruña, cuya carta salió publicada en el nº32 de la revista. Con vuestro permiso:
Soy un fan incondicional de la saga *Resident Evil*. Pero cuando mi colega Dani y yo empezamos a jugar con el primer *Resident Evil* para Dreamcast (japonés), vimos que sólo medio minuto de éste se merienda a los dos *Resident Evil* de PSX actuales. De hecho, si no fuese por los geniales zombies de *RE2*, nos habría decepcionado, porque lo demás es patético. Capcom debió pensar que *RE2* era para los más pequeños de la casa e hizo puzzles para niños. Me gasté 8.990 pesetas en el juego y me lo pasé al tercer día sin apenas dedicarle horas...
Otra cosa: no puedes juzgar *Silent Hill* por el mero hecho de haber jugado a una demo. Primero me lo pasé en japonés y luego me lo volví a pasar cuando salió en castellano, y te aseguro que se come y se re-come con patatas al «inigualable, inimitable, insuperable, todopoderoso y genial», como tú mismo lo calificaste, *Resident Evil 2*. Con *Silent Hill* tienes verdadero pánico a lo que no ves, y los efectos de cámara son realmente buenos. Prueba a sumergirte en la oscuridad con la radio y la linterna apagadas y luego me cuentas si sigues teniendo limpios los pantalones.
Y ahora, para la gente de *PlayStation Magazine*: Sois la mejor revista de la historia, seguid así. Vuestras críticas son muy buenas y la sección Feedback es realmente una pasada. A veces no estoy de acuerdo con vuestras puntuaciones, pero bueno, «para gustos están los colores», ¿no? Preguntillas:
1. ¿Qué tengo que hacer para ver el final bueno de *Silent Hill*?
2. ¿Qué juegos saldrán al mercado dentro de poco (que sean muy, muy buenos, quiero decir, como *Silent*)?
Nada más, gracias por todo. Un abrazo y hasta pronto...

Pablo Redondo
Cádiz

¡Tres hurras por Pablo! Más gente como tú hace falta en el mundo, machote. A ver si nos libramos del mal gusto antes de la llegada de la PS2, ¿eh?
Efectivamente, el *RE* de Dreamcast es una pasada. ¡Y tienes que ver *Castlevania*, por todos los píxels! Increíble. A ver cómo queda *Alone in the Dark IV*, que saldrá para PSX, Dreamcast y PC dentro de unos cuantos meses.
1. La primera vez que te pasas el juego te quedas con una botella de plástico vacía y no sabes para qué es, ¿verdad? Pues la segunda vez que te lo pases podrás utilizarla en determinado momento para cambiar el curso de la historia y llegar al final «medio». Y lo mismo, la tercera vez que te lo pases, para llegar al final bueno (aunque la botella no tiene nada que ver en esta ocasión, sino un extraño imán con una cuerda). ¡Presta atención a todos los detalles y no dejes nada por explorar!
2. ¿Tan buenos como *Silent*? Sinceramente, ninguno. De otros géneros sí, como *GT2, Crash Team Racing, Final Fantasy VIII*...
En cuanto a tu pregunta, si lo que quieres decir es si aparecerán «grandes juegos de terror», *Dino Crisis* está bastante bien pero no es como *Silent*. De hecho, es literalmente «un *RE* con dinosaurios y escenarios en 3-D». Justo eso, nada más. Y *Resident Evil 3* será un más de lo mismo, como el 2. Naturalmente, hay un montón de gente a la que eso parece no importarle, pero a nosotros nos molesta soberanamente. Ya veremos. Pero no te hagas ilusiones con ninguno de los dos juegos de Capcom, a pesar de lo que digan por ahí. *Silent* será más que difícil de superar, y desde luego un 2-D no lo conseguirá en la vida.





Sorteo de 21 Fiat Seicento Hobby (3 al mes)

¿Quieres conseguir este coche en el estanco o en el kiosco?



Con la Teletarjeta Telefónica, siempre ganas.

Puedes conseguir un coche en el estanco, en el kiosco... y hasta en las oficinas de correos. Ahora, con la Teletarjeta Telefónica participarás en el sorteo de 21 Fiat Seicento Hobby, 3 cada mes. Sólo tienes que comprar la Teletarjeta Telefónica en la red de distribución de CabiTel para hablar en nuestros teléfonos públicos. Porque, recuerda con la Teletarjeta Telefónica, siempre ganas.

www.cabitel.es







Promoción válida hasta el 30 de noviembre de 1999. Bases depositadas ante notario.

20"
















Telefónica

feedback

CUIDADÍN CON LAS CHICAS

¿Qué tal, amigos de PlayStation? Me llamo Marisa y soy una «chiquilla» de 26 años, con más de la mitad dedicada a este interesante ocio electrónico. Empecé con aquel Spectrum (¡qué interminables tiempos de carga, Dios mío!), subí un escalón con el 128K, me lancé a la aventura con la Megadrive y descubrí el paraíso con mi muy querida Play.

Bueno, a lo que vamos: quiero exponer un pequeño comentario sobre el curioso uso del lenguaje de algunas publicaciones (no la vuestra, desde luego), que para referirse a la mínima dificultad de algún juego utilizan expresiones como: «¡hasta tu novia le daría una paliza!». ¿Qué peor humillación podría haber? Yo no soy feminista y no tengo porqué mostrar mi habilidad con los mandos para sentirme uno más, pero considero que este tipo comentarios son inadmisibles.

Sólo me queda repetir mi sincera gratitud y felicitación. Creo que sois los mejores del mercado, amenos y rigurosos. Muchas gracias, equipo.

Marisa Vázquez Fernández
Oleiros (La Coruña)

Eres la mejor, ¿no te lo han dicho nunca? Nos has caído bien, fíjate. De todos modos, parece que estamos de acuerdo contigo sólo a medias: sí, las expresiones que aparecen en otras revistas para referirse a la dificultad de los juegos son inadmisibles. Sin embargo, no nos parecen una humillación para las «mujeres» o las «novias» del mundo, sino para la propia revista y el analista que las suscribe. Ese tipo de comentarios sólo sirven para evidenciar su inconmensurable palurdez. ¡Oh, bendita —y *vendida*, dicho sea de paso— competencia! A nosotros nos parece muy bien que hagan ese tipo de cosas, si se lo pasan bien. Tarde o temprano, sus tejados sucumbirán ante el peso de tantas piedras, ¿no? Pobres...



EL PECULIAR IDIOMA DE SILENT HILL

Saludos a la redacción de *PlayStation Magazine*. Primero de todo, el típico peloteo: hacéis un trabajo estupendo, me compro siempre la revista, bla, bla, bla...

Ahora, a por la labor. Soy Midgar y os escribo por distintas razones:

1.- Acabo de adquirir el magnífico *Silent Hill*. El juego es estupendo y el doblaje perfecto. Hablando de doblaje: no sé cómo Konami puede haber realizado un trabajo tan bueno con *MGS* y hacer una traducción tan mala con *Silent*. «El cerradura está trabada», «Me alegron»,... ¿Pero en qué idioma hablan?

2.- Y ahora, una queja: Estoy harto de que por el mundo haya gente tan ignorante que juzgue a los videojuegos sin haberlos probado antes. Estos individuos se creen que vamos a imitar lo que vemos en pantalla. Estaréis de acuerdo conmigo en que todos sabemos diferenciar entre un juego y la realidad.

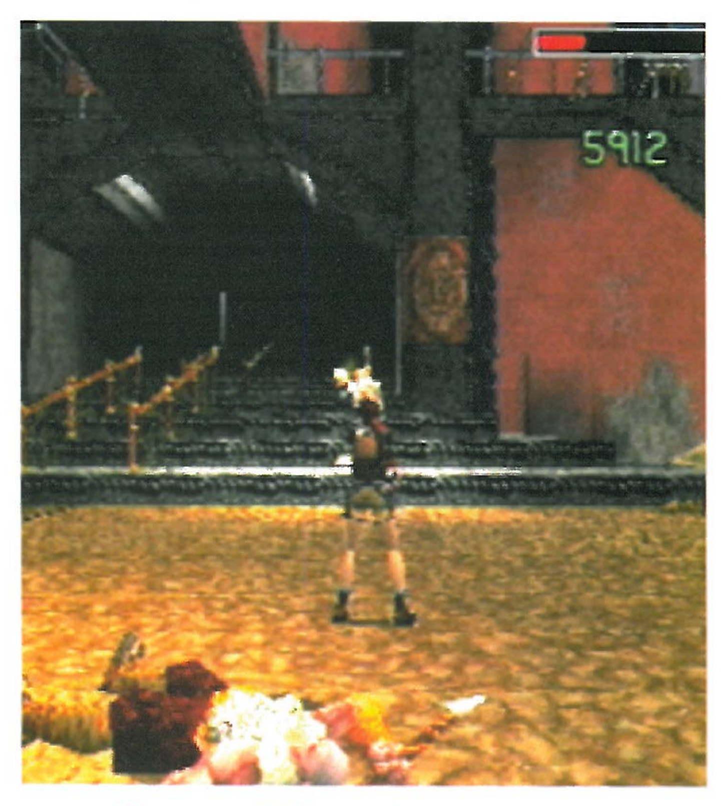
Venga, ya no os doy más la lata.

Midgar
Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

El peloteo nunca está de más, pero al tuyo le falta convicción, espontaneidad, naturalidad, vehemencia, gancho, chispa, alegría... Nada, nada, que no nos convences. Pero bueno, a ver, qué quieres saber...

1. Se han pasado, es verdad. En realidad, el juego original —japonés— con los diálogos originales —en inglés— es también para morirse. El inglés que se habla en Japón es casi de guardería, y claro, hablan terriblemente despacio para que se entienda todo. Suponemos que lo hicieron directamente en inglés de Murcia (con perdón, amigos Murcianos) para no perder tiempo en la conversión del juego en Estados Unidos o algo así. En fin, cosas de Konami. ¡Pero no te quejes! Si hubieses probado *Syphon Filter* traducido al español sabrías lo que es una traducción deprimente... Pocas cosas son tan ridículas como Gabriel Logan en castellano. Tiene el acento de una morsa con diarrea.

2. Exacto, estaremos de acuerdo. Pero el orden del mundo es algo muy simple: quienes tienen cerebro, dedican su tiempo a pensar, a disfrutar, a hacer cosas. Y quienes no tienen, como no saben qué hacer con tanto tiempo libre, se hacen políticos o estudian palurdología (si es que no se cursan las dos cosas juntas, claro). Los inteligentes no tienen tiempo para meterse donde no les llaman. Menos mal que hay majaderos para animarnos, ¿no? En fin, tronco, hasta otra (mejora tu peloteo, por favor).



¡TORERO!

Estimados amigos: Os escribo esta carta para responder a Antonio Villar de Sagunto, que se metió a fondo con *Ortega Cano Bullfighter Simulator*. ¿Qué tiene de malo un juego sobre la fiesta nacional? En Japón, Estados Unidos y parte de Europa seguro que se vendería un montón un juego de este tipo. ¿Por qué os parece tan absurdo un juego de toros cuando en Japón triunfan los juegos de ligue y de pesca? Ni la pesca ni el ligoteo superan la pasión por la tauromaquia. ¿Y qué en Estados Unidos? Los San Fermines causan furor. ¿Y en Europa? Hasta los franceses empiezan a interesarse por los toros.

Yo tengo un montón de ideas sobre un posible juego: temporadas taurinas, ganaderías, capturas de movimientos de los maestros más famosos, plazas, modo multijugador para toro o banderillero y picadores, creación de tu propia ganadería...

Debéis pensar que todo esto es una soberana estupidez, pero yo creo que nos forraríamos. Bueno, me despido.

El niño del sol naciente

Tu carta es casi tan buena como tu pseudónimo, tío... ¿Cuándo nos hemos metido nosotros con el dichoso *Ortega Cano Bullfight Simulator*? ¡Nos encantó la idea! Lo que sucede es que nos estuvimos partiendo de risa durante una semana intentando imaginar al señor marido de la Jurado escaneado sobre polígonos... ¡Pero la idea es genial! Nos has interpretado mal, niño del sol naciente.

¿PSX O DREAMCAST?

Hola, soy usuario de la Play desde hace aproximadamente un año. Mi pregunta, que es más bien una curiosidad es la siguiente:

1. ¿Por qué SEGA saca ahora la DREAMCAST si la PlayStation2 sale dentro de nada? Debería esperar un poco ¿no?

2. ¿No será porque es mejor que la gris? Porque si es así... No, no puede ser. ¿A qué no?

Bueno, me despido.

Jordi Sanz
Manresa (Barcelona)

Lamentamos darte una mala noticia: la PS2 no sale dentro de nada. Sale en marzo en Japón, donde ya hace meses que salió Dreamcast. Y Dreamcast sale ahora, este mes, en Europa, cuando falta casi un año para que salga aquí la PS2. La ventaja de tiempo es un factor fundamental en el éxito que está teniendo la consola de Sega.
¿Y a qué se debe ese éxito? A un montón de cosas: no se esperaba que Dreamcast saliera tan pronto

feedback

ni que la PS2 lo hiciera tan tarde. Mucha gente ha preferido no esperar. Además, se suponía que Dreamcast sería de 128 bits y la PS2 de 256, pero al final resulta que las dos serán de 128 bits: ¿por qué esperar un año a que salga otra consola con la misma potencia que la que *ya* está a la venta? Son muchos los que se han dado cuenta de que PS2, por lo que se sabe hasta ahora, es una Dreamcast con otro nombre. Sí, tendrá algunas cosas propias, como los puertos USB para conectar periféricos de PC y el lector de DVD para ver películas, pero por lo demás, son dos consolas bastante parecidas. Técnicamente la PS2 es ligeramente superior a la Dreamcast, sí, pero para cuando salga la consola de Sony, la de Sega llevará mucha ventaja: muchísimos juegos a la venta, muchísimos usuarios que no querrán gastarse dinero en una consola con los mismos bits, muchísima experiencia en la propia consola —algo que *ahora* se empieza a notar en la actual PSX, con el Performance Analyser, el uso del Gouraud y los motores 3-D mejorados—, y muchísimos etcéteras...

Sí, la PS2 será mejor, pero... Dreamcast juega con las mejores cartas, por ahora. ¡Y tiene muchos meses de ventaja para barajar!

COMMAND AND CONQUER

Amigos de PSMag: Me gustaría que me aconsejarais sobre *Command & Conquer*. Me explico: llevo algún tiempo pensando en comprar *Command & Conquer*, que está en Platinum, pero no sé si me va a gustar. *Warcraft 2* me encanta y *Theme Park* también. *Simcity* lo conozco para PC y también me gusta. *Si Command & Conquer* tiene algo que ver con ellos, me lo compro seguro.
¿Y qué tal está gráficamente? ¿Muy desfasado? Bueno, os doy las gracias de antemano. Y por cierto, si alguien se cansa de jugar y comentar juegos y se va de la editorial, avisadme. ¡Estaré encantada de ocupar su lugar!

Iris
Sevilla

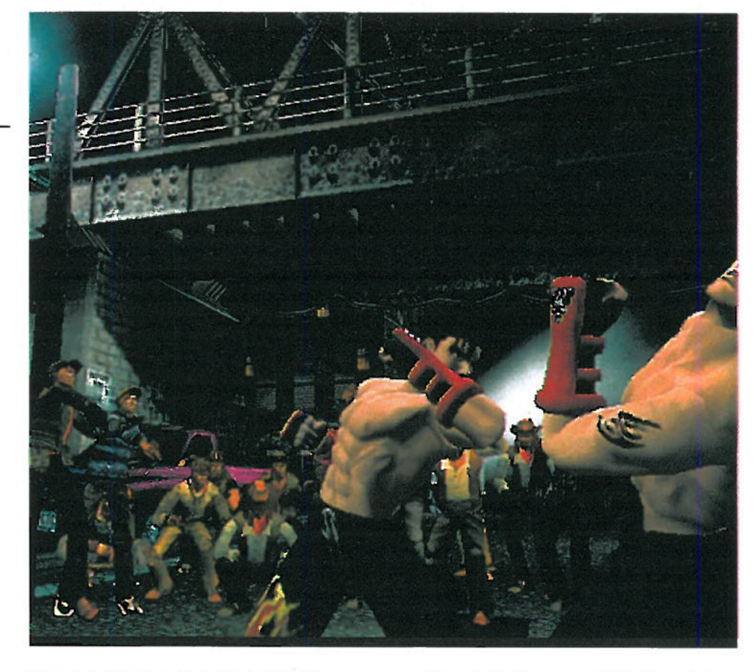
Cómpralo sin dudarlo. Si te gustó *Warcraft 2, C&C* te encantará. Sí, gráficamente está un poco anticuado, pero da igual, es maravilloso.
En cuanto a lo de que alguien se vaya... es poco probable. Nuestro mayor problema era la directora, que se fue el mes pasado, así que ahora estamos bastante a gusto... Es broma, es broma: ¡nuestra actual directora es mucho peor! Aún más fea, aún más mandona, aún más desagradable y aún más de todo. Pero qué se le va a hacer. Si alguien logra romper las cadenas y se larga, te avisaremos.

URGENCIAS PARA PLAY

¡Hola otra vez! Tal vez me recordéis de *PSMag 29*. Soy Damián y os escribo para que sepáis que finalmente mi gris (la enferma) dejó de emitir toda señal. Estuve todo el verano sin su compañía. Gracias a Dios, en Agosto me enteré por una revista de que por 10 billetes Sony te recoge la consola y te la repara. El teléfono es 902.102.102.
Otra cosa: leí en vuestra revista que era mejor que los mandos Dual Shock fueran Sony y la tarde que mi gris dio el piiip final acababa de estrenar uno X-treme. ¿Tiene algo que ver? ¿Me dará algún problema el trasto este? Contestadme, toi inquieto. En fin, gracias por todo, y por cierto... ¿Cuándo una foto de todos vosotros? Creo que los lectores tenemos derecho a saber cómo sois. ¡Que la directora os quite las cadenas y grilletes y dad la cara!

Damián G. Ponce
Villanueva del Rosario (Málaga)

No, hombre, el mando no tiene nada que ver con la salud de tu máquina. Cuando decimos que un mando es «malo» o bueno es porque simplemente es más incómodo o los botones funcionan peor que en los Dual Shock de Sony, pero no tienen nada que ver con el funcionamiento de la máquina.
Lo de la foto va a ser complicado, porque nos lo tienen prohibido. Somos como los rehenes de Cuba, Chile y demás, a quienes no se puede fotografiar para que no sean reconocidos y nadie sepa si siguen vivos o qué. En nuestro caso, ni siquiera nosotros sabemos si seguimos vivos...



JOAQUÍN CORTÉS FLAMENCO SIMULATOR

¡Hola viciados de la Play! Soy Sandra y tengo 14 años. Mi hermana vive en Japón y me ha regalado *Joaquín Cortés Flamenco Simulator*. Hay varios personajes: Antonio Canales, Chavela Vargas, etc. En algunos escenarios, hay hasta un coro y músicos y los componentes del coro son Camarón, José Maese y la Niña Pastori.
Espero que publiquéis la carta, seria un buen motivo para que mi mamá siguiera comprándome la revista.
¡Seguid así, fieras!

Sandra Labian
Huesca

¿Pero lo dices en serio? ¿Es posible? ¿de verdad, de verdad, de verdad de la buena? ¡Esto es alucinante! ¿De dónde demonios sacáis esos juegos? Necesitamos unas vacaciones en Japón, a ver si sale a la venta *«Leticia Sabater Chupichachi Simulator»*... ¿Y qué tal un *«Ruiz Mateos Que-Te-Pego-Leche Tag Tournament»*? ¿O un *Carmen Sevilla No-Doy-Un'ast-A-Move 3*? Esto es alucinante...

NOTA: Queremos dar las gracias a Nacho García de la revista Kerrang y del programa de radio *La red*, de Onda Cero, por mandarnos información sobre Ed Hunter, el juego de la mascota de Iron Maiden. Este título de PC, que se vende juntamente con el disco, no se distribuirá en formato PlayStation. Con esto contestamos a tu pregunta
Rafa G. Farjot de Sangonera la Seca (Murcia).



¡NÚMERO 30 YA A LA VENTA! PlayStation Power

ANÁLISIS

- FORMULA 1 '99
- MISSION: IMPOSSIBLE
- SHADOW MAN
- CRASH TEAM RACING
- LEGO RACERS
- STAR WARS: EPISODIO I LA AMENAZA FANTASMA
- PAC-MAN WORLD
- DESTREGA
- POP 'N' POP

FORUM PLAY

Cartas, trucos, sugerencias... Escribe a PlayStation Power y cuéntanos todo lo que sabes

JUEGO DEL MES

Final Fantasy VIII

Disfruta con la última fantasía de Square

TRES CONCURSOS FANTÁSTICOS:

Varios premios

Esto es fútbol

15 juegos y 15 camisetas

Shadow Man

50 camisetas Star Wars

ESPECIAL

PlayStation2

¡Que empiece el espectáculo!



Toda la HISTORIA *PSMag* a tu alcance...

20



CD 20: ***Gran Turismo, Dead Or Alive, Bomberman World, WCW Nitro, Deathtrap Dungeon, Klonoa, Colin McRae Rally, WarGames (demos jugables)***

21



CD 21: ***Tommi Mäkinen Rally, Blast Radius, Circuit Breakers, Treasures Of The Deep, Total Drivin', Theme Hospital, Ghost In The Shell (demos jugables)***

22



CD 22: ***Demo jugable de Tekken 3***

23



CD 23: ***Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius (demos jugables)***

24



CD 24: ***Tomb Raider 3, Spyro The Dragon, Colony Wars - Vengeance, Bust A Groove, Victory Boxing 2, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Future Cop: LAPD, Mah-Jongg (demos jugables)***

25



CD 25: ***TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2, Blitter Boy (demos jugables)***

26



CD 26: ***Michael Owen's World League Soccer '99, Rival Schools, Monkey Hero, Rollcage, Akuji The Heartless, Wild 9, Actua Pool, Total Soccer (demos jugables)***

27



CD 27: ***Metal Gear Solid, Devil Dice, Cool Boarders 3, C3 Racing, V-2000, S.C.A.R.S. y 14 juegos completos Yaroze (demos jugables)***

28



CD 28: ***Soul Reaver, Rollcage, Bichos, Viva Football, Warzone 2100, All Star Tennis '99, Music Bonus Data (demos jugables)***

29



CD 29: ***Driver, Bloodlines, Retro Force, Rugrats, Tank Racer, Adventure Game, Rollcage(demos jugables)***

30



CD 30: ***Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box (demos jugables)***

31



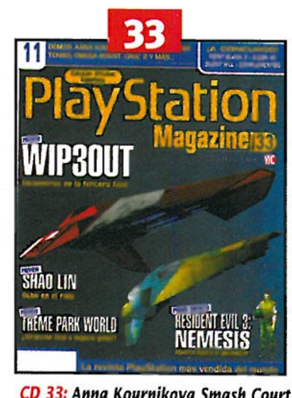
CD 31: ***Populous: El Principio, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, The Granstream Saga, Live Wire, YVJ, Video Poker (demos jugables)***

32



CD 32: ***Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver (demos jugables)***

33



CD 33: ***Anna Kournikova Smash Court Tennis, Omega Boost, Croc 2, Opera Of Destruction, Command & Conquer: Red Alert, Total Drivin' (demos jugables)***

34



CD 34 : ***Um Jammer Lammy, Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo, Evil Zone, Rat Attack, Decaying Orbit, Tanx, Tekken 3, Esto es Fútbol (demos jugables)***

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
[+ 350 ptas de gastos de envío]

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐
25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

EN EL CD

*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.



ZAMBÚLLETE EN EL DISCO NEGRO QUE VIENE CON *PSMag* 35 Y SUMÉRGETE EN LAS MARAVILLAS DE *WIP3OUT*, LOS MATICES DE *NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING*... ¡SEGURO QUE SÓLO CON PENSAR EN *FINAL FANTASY VIII* YA ENTRAS EN TRANCE!



PARA UTILIZAR EL DISCO: Cárgalo y avanza hacia la izquierda o la derecha para optar por cualquiera de las demos. Pulsa X para seleccionar la que desees. Estos programas son reproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se cuelgan, haz *reset* y cárgalos de nuevo. Al final de algunas demos tendrás que reiniciar tu consola.

Wip3out

■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	Carreras futuristas
■ PROGRAMA	Demo jugable

P*SMag* se enorgullece de presentar uno de los mejores juegos de carreras de todos los tiempos. El *Wipeout* original arrancó la era PlayStation. Fueron muchos los que se pasaron más tiempo del que es saludable pegados al televisor escuchando a los Chemical Brothers a un volumen ensordecedor mientras pilotaban sus naves hacia la victoria. Y al parecer sólo podemos esperar más de lo mismo, pero mejor. La tecnología ha avanzado y las naves se comportan de una forma más realista y responden mejor que nunca. La demo ilustra una de las muchas pistas partidas del juego. Una de ellas es un atajo, pero quizá no sea necesariamente la mejor ruta que puedes tomar. La otra está repleta de armamento, propiciando una partida más táctica. Deberás planear bien tu estrategia de carrera si pretendes tener éxito.

■ **Controles**

⊗	Acelerar
▢	Descartar arma
◎	Disparar arma
△	Cambiar perspectiva
L1	Vista trasera
L2	Freno aerodinámico izquierdo
R1	Hiper-turbo
R2	Freno aerodinámico derecho



Ve zumbando por una de las pistas partidas de *Wip3out*. Te tendrás que decidir por la velocidad o la táctica.

■ **Características adicionales**

Siete armas nuevas, acción supersónica para dos jugadores, una banda sonora que incluye a los Chemical Brothers y Paul Van Dyk, ocho circuitos en alta resolución, ocho equipos de competición... ¿Qué más puedes pedir? ¿Un billete de ida a Venus?



El aspecto ya familiar de Designers Republic más los sonidos de los Chemical Brothers te harán sentir como en casa... ¡Oh, Venus dulce Venus!

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 h. al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es NOTA: Éste no es un servicio de trucos.

No Fear Downhill Mountain Biking

■ EDITOR	Codemasters
■ GÉNERO	Carreras de *mountain bike*
■ PROGRAMA	Demo jugable







El corazón a cien por hora, los dedos temblorosos, sin temer a los pinchazos... Siente cómo fluye en ti la adrenalina que produce el ciclismo de montaña gracias al disco de *PSMag*.

Otra novedad para PlayStation. *No Fear Downhill Mountain Biking* es un juego de carreras veloz como ningún otro. En él tú y tu bici os arrojáis a mil por hora por caminos intransitables. Tus rivales no te lo van a poner nada fácil. Y ni siquiera tienes que sudar la camiseta. Como siempre en los juegos de carreras, el clima juega un papel importante. El terreno puede cambiar casi al instante si se pone a llover. También puedes probar un montón de acrobacias, de hecho, en la versión completa tienes incluso un circuito específico para ello. Este tentador aperitivo te ofrece un paseo por el bosque, metafóricamente hablando, claro. Vas a pedalear sin parar, ya que la acción es continua. Eso sí, cuidado con los árboles; tienen la mala costumbre de ponerse en medio...

Vigila los árboles, ¡van a por ti!

■ Controles

⊗	Pedalear
◎	Saltar
◎	Freno delantero
◎	Freno Trasero
R2	Cambiar cámara

■ Características adicionales

En el juego completo podrás modificar tu bici. Hay ocho personajes (dos de ellos secretos) y cada uno tiene sus ajustes individuales de equilibrio, potencia, promedio de recuperación y resistencia.

Existen diez zonas, cada una con tres niveles, para ciclistas de diversas habilidades.

■ Información adicional

Si te ves a ti mismo como campeón de descenso, debes adquirir el equipo necesario, alimentarte bien y practicar mucho.

Aunque si te parece demasiado esfuerzo, siempre puedes prescindir de la realidad y buscar la página 90 del número de este mes y leer con detenimiento el análisis que ofrecemos de este movido título.

Point Blank 2

■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	*Shoot 'em up* arcader
■ PROGRAMA	Demo jugable

Por fin otro juego con el que poder usar la G-Con 45. Este mes asistimos al grato regreso de un divertido clásico arcade: la secuela del incomparable *Point Blank*. Si bien el juego está específicamente diseñado para su uso con la pistola de luz, también se puede emplear un pad. Esto hace más fáciles algunos de los niveles y complica otros. Los cómicos personajes del juego, Dr. Dan y Dr. Don, te harán participar en toda suerte de estrafalarios tiroteos. En la demo, aunque se muestran otros dos modos, sólo puedes jugar en Advanced Arcade.

También existe la opción de un modo de dos jugadores. Ambos pondrán a prueba tus habilidades con el gatillo a lo largo de una serie de fases. En cada una tendrás que disparar determinadas veces a un blanco. Si fallas demasiado a menudo o le das a algo que no debes, habrás fracasado en esa fase. Feliz cacería.

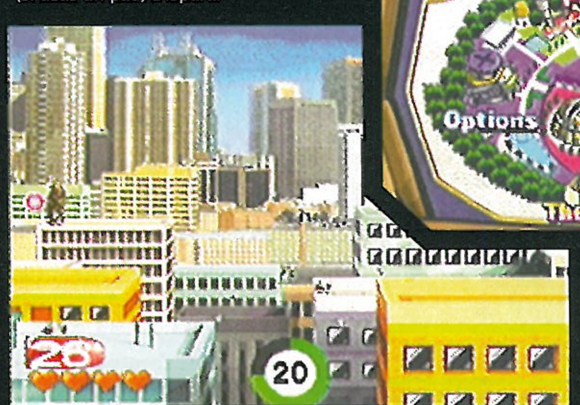
■ Controles

◎ (si usas un pad) Disparar

■ Características adicionales

Cuando llegue a las tiendas, *Point Blank 2* incorporará numerosos modos, entre los cuales uno de parque temático (un juego de acción con un elemento de RPG donde el jugador debe rescatar a una damisela en apuros) y uno de juego en grupo, que permitirá hasta a ocho jugadores competir de forma simultánea.





Vuelve la diversión para toda la familia con el regreso de *Point Blank*. Apunta y dispara con pulso firme para conseguir la gloria.

Lego Racers

■ EDITOR	Lego Media
■ GÉNERO	Carreras de karts
■ PROGRAMA	Demo jugable

Lejos quedan los tiempos en que tu máxima preocupación era quedarte sin piezas de uno o dos tacos. El Lego, ese juego perfecto para días lluviosos, resurge en PlayStation bajo la forma de este apetecible título de carreras. Y no temas, Lego nos ha asegurado que no hay posibilidad de quedarse sin piezas. Pues menos mal. Te va a resultar raro conducir un coche con dos ruedas de tan extraño tamaño y con una ventana de casa como parabrisas. En la demo competirás contra otros seis conductores de Lego en el Grand Prix Imperial. Puedes elegir entre tres pilotos: Scooter, un sosias de Austin Powers con el típico pelo de Lego; Turbo Charger, un tipo que parece bien protegido y listo para la acción; y Robo Racer, quien, a juzgar por su cara, parece haber estado implicado ya antes en unos cuantos accidentes.

■ **Controles**

⊗	Acelerar
△	Cambiar perspectiva
◎	Ponerse de frente a la vista
▢	Marcha atrás
L1	Activar recoger
L2	Mapa

■ **Características adicionales**

El juego íntegro presentará 12 pistas ambientadas en mundos temáticos, incluyendo motivos del espacio y de piratas. Puedes construir tu propio coche usando auténticos bloques de Lego en el garaje personalizado, y seleccionar la cabeza, piernas, pecho y sombrero de tu elección. Creemos que éste va a ser el primer juego que te brinde la oportunidad de crear de verdad a tu piloto. Y de hacerlo luego pedacitos...



Ve a toda velocidad con uno de los tres personajes de Lego.

R/C Stunt Copter

■ EDITOR	Virgin Interactive
■ GÉNERO	Carreras futuristas
■ PROGRAMA	Demo jugable

R/C Stunt Copter, el primer juego de su clase aparecido para PlayStation, no tiene competencia: nunca antes un juego sobre un helicóptero a control remoto había honrado nuestra humilde redacción. Es un título emocionante que sin duda te va a exigir mucho en términos de jugabilidad. Para completarlo, deberás invertir mucho tiempo en el modo de entrenamiento. En el extenso programa de entrenamiento de la demo de *R/C Stunt Copter* demostrarás tus cualidades. Completa diez ejercicios en los que se practica, entre otras cosas, con el regulador, el timón y el control cíclico de tu mini helicóptero. En la fase final de este nivel se pondrá tu pericia a prueba con un vuelo libre alrededor del granero. Acomódate, ajusta el timón y ¡a volar!

■ **Controles**

Izquierda (analógico)
Derecha (analógico)

Acelerar/reducir
Izquierda/derecha

■ **Características adicionales**

El juego completo te da a elegir entre seis pequeños helicópteros con control remoto. Tienes asimismo varios niveles que someterán a prueba tus dotes para la maniobra más que ningún otro juego de PlayStation hasta la fecha.



Pon a prueba tu aptitud para las maniobras a control remoto con el complicado *R/C Stunt Copter*. Sólo has de cargar el CD de *PSMag* 35.



Hasta que puedas poseer y pilotar un helicóptero propio, *R/C Stunt Copter* puede cubrir este vacío en tu vida. Ojo con el rotor.

Um Jammer Lammy

¿Problemas con tu CD?
Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 h. al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.

EDITOR	Sony
GÉNERO	Juego de música rock/rap
PROGRAMA	Demo jugable

Es hora de hacer «wah wah»! Si no sabes de qué hablamos, es obvio que aún no has echado un vistazo a tu disco. *Um Jammer* es la monda, no hay duda. ¿Cuántos juegos conoces en los que un perro bombero y un exmaestro de artes marciales con una cebolla por cabeza te entretengan tanto los dedos? Ninguno. A la creadora Masaya Matsuura sólo se la puede calificar de genio. Hace falta mucho valor para realizar un juego que, en términos culinarios, sería como tomar *sushi* con una cucharada sopera. Sólo porque sea diferente no es menos divertido. Es un juego excelente tanto para un solo jugador como para varios a la vez.

En la demo, tú y tu oponente os turnáis para véroslas con un bombero canino con muchos humos, y no es una metáfora. La verdad es que es muy sencillo, sólo hay que pulsar los botones a medida que aparecen en lo alto de la pantalla, cuando la cara de tu personaje sale en el recuadro. Si te sientes marchoso, improvisa. Puede que no tengas el talento de Hendrix, pero con una peluca y una copia de *Um Jammer Lammy* tendrás un sucedáneo respetable.

Características adicionales

Puedes encontrarte a algunos viejos colegas, como el mismísimo PaRappa y el entrañable maestro Cebollino.



«Toca como tú sabes, Lammy...» Relájate. No es de verdad. Es sólo un juego.

Final Fantasy VIII

EDITOR	Sony
GÉNERO	RPG
PROGRAMA	Vídeo

Quién hubiera pensado que un simple juego pudiera causar tal conmoción? Aquellos que estéis al corriente ya habréis oído hablar del contenido de esta demo y de sus pasmosos gráficos. Y aquellos que aun no se había enterado, ahora tienen la oportunidad de ver a qué venía tanto revuelo. El desarrollo de *Final Fantasy VIII* ha llegado por fin a su término. Está destinado a ser uno de los juegos más impresionantes que esta consola ha visto jamás. Quizá este vídeo y la próxima demo jugable pongan fin a los rumores de falta de desarrollo para PlayStation. Ahora deja la revista y da gracias al Señor por Ken Kutaragi y las pistolas-espada.







Decorados fabulosos, animación exquisita y peinados alucinantes; y eso sólo en la intro. Empieza a babear porque *FFVIII* ya esta aquí.

F1 '99

EDITOR	Sony
GÉNERO	Carreras de F1
PROGRAMA	Vídeo

Ésta es la única forma segura de entrar en el mundillo de la F1 y no salir de él arruinado o en ambulancia. Esta vez parece que Sony se ha portado bien. Tras aprender de la anterior experiencia, esta última temporada del milenio da la impresión de que será buena. *F1 '99* simula de verdad la temporada de 1999 y contiene todo lo que hace de F1 un espectáculo: emoción, choques, vuelcos y un buen comentarista. Mira nuestro fabuloso vídeo y observarás que los circuitos han sido modelados a la perfección. Están todos los habituales, así como el nuevo recorrido de Malasia. Ya sabemos que todo el mundo comete errores, y *F1 '98* es la prueba palpable de ello, pero esta vez Sony ha corregido los problemas. Las luces están en verde y ¡ALLÁ VAN!









Más emoción, más choques y más interacción que en la vida real. Presencia la temporada 1999 de la F1 con *F1 '99*.

Mission: Impossible

- EDITOR **Infogrames**
- GÉNERO **Acción/aventuras**
- PROGRAMA **Vídeo**

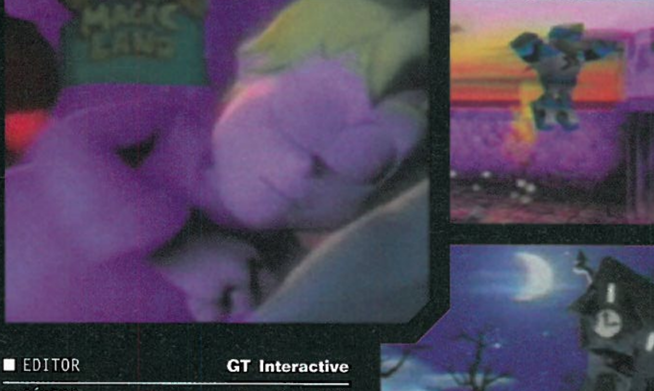
"Pa, papá, parapapá, papá...». ¿Quién dice que ya no se hacen bandas sonoras como las de antes para juegos? Si alguna ha habido un juego que te haga desear deslizarte por una cañería, es éste. *Mission: Impossible* captura a la perfección el espíritu del rol de superespía. Peligro, mujeres elegantes y chicles explosivos: todo lo que necesita un buen título. Podrías pensar que el Sr. Hunt, siendo como es un agente secreto con una misión de la que no es probable que regrese, tomaría las máximas precauciones para evitar la línea de fuego; pero te equivocarías. El agente especial Ethan Hunt verá más acción clandestina que la británica abuelita traidora en sus años mozos de espía.





«Este vídeo se autodestruirá en 30 segundos...» si lo metes en el microondas.

40 Winks



- EDITOR **GT Interactive**
- GÉNERO **Aventura 3-D**
- PROGRAMA **Vídeo**

Recuerdas esa escena de *Poltergeist*? La niña mira debajo de la cama, allí no hay nada y, antes de que te des cuenta, ha sido absorbida a otro mundo y está cubierta de ectoplasma. Cosas extrañas pueden pasar cuando miras bajo las mantas. La aventura postcrepuscular de GTI echa un vistazo a las actividades nocturnas de los gemelos Ruff y Tumble. Esta fatigada pareja se encuentra atrapada en el mundo del inconsciente, donde los sueños son muy reales. A ellos te unirás en su intento de salvar a los *winks* (las criaturas responsables de que tengas dulces sueños) del malvado Nitekap (señor de las pesadillas). Quizá parezca un juego de niños, pero ¿no lo era también jugar con un marsupial gigante de color naranja? *40 Winks* está listo para ser uno de los mayores éxitos de este año, así que date un gustazo y echa una ojeada a lo que promete ser un entretenimiento de primera.

Es tarde y duermes tan tranquilo. No dejes que ese puerco de Nitekap te amargue el descanso. Mira y alucina con el cuento de GTI.

LMA Manager

- EDITOR **Codemasters**
- GÉNERO **Gestión de fútbol**
- PROGRAMA **Vídeo**

Es el primer juego de gestión de fútbol diseñado en exclusiva para PlayStation, aunque aún tardará en llegar a España por problemas de actualización a la Liga Española de Fútbol. *LMA Manager* persigue establecer un estándar a seguir. Es el primer título en su género que detalla fielmente cada equipo y camiseta de la temporada 1999/2000 de la liga inglesa. Con la ayuda de la Asociación de Mánagers de la Liga, y bajo la estrecha supervisión de Alan Hansen, Codemasters busca sin duda sacar unas estadísticas de envidia. *LMA*, de naturaleza activa y dinámica, se aparta de los simuladores de gestión a la antigua usanza, donde los jugadores pasaban la mayor parte del tiempo barajando cifras, para crear el título más envolvente con el que jamás ha contado este género.







¿Crees que sabrías hacerlo mejor? *LMA Manager* sí, desde luego.

Esto es Fútbol



- EDITOR **Sony**
- GÉNERO **Simulador de fútbol**
- PROGRAMA **Vídeo**

PMag se complace en poder revelar un poco más sobre el que ha sido uno de los secretos mejor guardados de Sony hasta ahora. Sus desarrolladores se han propuesto hacer de él el mejor juego de fútbol de la historia, y da la impresión de que podrían haberse acercado pero que mucho mucho. El cuidado por el detalle es de un nivel inusitado: sólo has de mirar los estadios para darte cuenta de ello. Se ha puesto tanto énfasis en mostrar el ambiente de los estadios que tendrás la impresión de haber asistido a un encuentro real. Esto podría ser el comienzo de algo grande. Pero que muy, muy grande.



¡Esto es un estadio! Los jugadores son jugadores y el manto verde es hierba, o algo muy parecido. ¿Que cuál es el juego? *Esto es* Fútbol, por supuesto.

MULTIPLAYER

PlayStation Magazine, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
playstation@mcediciones.es



Aquí estamos otra vez, abriéndote las puertas de nuestra bendita revista. Tú no te cortes y pide lo que te apetezca a los adictos a la play, nadie sabrá entenderte mejor que ellos.

CLUB CHABELICO LUNÁTICO DESPEÑAPERROS

¡Hola amigos y lectores de *PlayStation Magazine!* En primer lugar, felicidades, vuestra revista es la mejor del mundo entero. Somos un grupo de tres primos (muy primos) y un hermano que hace año y medio formamos un club de trucos. Queremos llegar a los 2000 socios e informar a todo aquel que tenga dudas sobre cualquier juego. Si os atrae la idea y queréis socios podéis que enviarnos vuestros datos personales, vuestro teléfono y una foto a:

Guillermo Chamizo
C/Camarena 75, 6º C
28047 Madrid

Os prometemos que recibiréis una carta nuestra y un carnet. ¡Hasta pronto!

Club Chabélico Lunático Despeñaperros
Madrid

¡QUEREMOS CAJA DE PLÁSTICO!

Hermanos lectores, tenemos que inundar la redacción de *PSMag* de cartas si queremos conseguir cajas de plástico para nuestras demos, ¡sólo así conseguiremos vencer! ¡S.O.S. amantes de la Play, S.O.S.!

David Montero
Málaga

TRUCO PARA *MGS*

Hola amigos, me llamo Isaac y tengo 13 años. Tengo un truco para *Metal Gear Solid*: Cuando acabas el primer enfrentamiento con Sniper Wolf, pausas el juego y si dispones de un mando Wild Twing lo enchufas y activas la función Turbo set. Cuando Ocelot se disponga a empezar la prueba de la tortura sólo bastará con dejar apretado el botón círculo y problema resuelto.

Isaac Castelló Batalla
Llançà (Girona)

CAMBIO JUEGOS

Hola, me llamo Cristina y me gustaría cambiar los juegos *Rayman* y *Gran Turismo* por *Boost a Move 2, Crash 2 o Cool Boarders 2* pero si queréis cambiar otros juegos, estoy abierta a todo tipo de sugerencias (pero Nintendo no, gracias). Podéis escribirme a:

Cristina García
C/Ignacio Gómez Millán 5, 4º A
41010 Sevilla

¿A qué esperáis? ¡Necesito vuestras propuestas!

Cristina García
Sevilla

PLAY ADICTOS

Hola consoleros, me llamo Endika y estoy formando un club exclusivo para los enamorados de la reina de las consolas, la Play. Tengo trece años y vivo en un pueblo de Vizcaya, soy una gran coleccionista de trucos y me gustaría intercambiar mi saber con otros amantes de la gris. Todo aquél que se inscriba tendrá su carnet, información sobre juegos y un montón de trucos. Mi dirección es:

Endika López
C/Virgen de Gracia 18, 4º D
48800 Balmaseda (Vizcaya)

¡Espero vuestras cartas con impaciencia!

Endika López
Balmaseda (Vizcaya)

¡QUÉ CALOR!

Hola amigos de *PSMag*, ahí va un truco fenomenal de *MGS*:

Primero tenéis que llamar a Mei Ling 115 veces. No gravéis en ninguna excepto en la 67. Ella dirá que tiene calor, pero vosotros ni caso. Entonces, cada 5 llamadas se quitará una prenda de ropa. Se seguirá quejando de calor, y vosotros debéis seguir llamándola. Cuando esté desnuda la veréis de espaldas andando hacia la ducha. ¡Vais a alucinar!

Daniel Cianca
Santander

CLUB DE COCHES

Hola, me gustaría formar un club sólo para los que os encanten los juegos de coches (para la gris, claro). Si os interesa la propuesta, tenéis que mandar una carta con vuestro nombre, dirección y los nombres de los dos juegos que más os gusten (de coches). Podemos intercambiarnos trucos y tendréis vuestro propio carnet. Escribidme a:

Rafael Candenas del Pino
C/ Alameda, 24
29200 Antequera (Málaga)

Rafael Candenas del Pino
Antequera (Málaga)

CLUB LARA CROFT

Hola, holita me mola Larita la de la trencita y les comunico a todos los seguidores de *PSMag* que por fin he creado el club que todos estaban esperando: un club sólo para fans de Lara. Me gustaría recibir cartas de todo aquel que comparta mi obsesión. En fin, que estoy «enlarado». También tengo otra especialidad, Silent Hill, a ver si un día damos con la dichosa Cheril. Si queréis ser del club o recibir información escribid a:

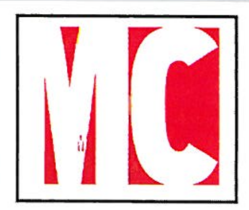
Daniel González
La Venta Aznar, s/n
BDA la Perdiz
11630 Arcos de la Frontera (Cádiz)

¡Lara os recibirá a todos con los brazos abiertos!

Daniel González
Arcos de la Frontera (Cádiz)



¿Pero qué demonios es eso que tiene entre manos este chaval? ¿Un avión? ¿Un pájaro? ¡No! ¡es una mando-caña de pescar! Se acabaron las lombrices, los peligrosísimos anzuelos, el aburrimiento —los peces pican, como mucho, una vez por milenio— y claro, también la peste a pescado. A partir de ahora salir de pesca está al alcance de cualquiera. Además, pueden patalear y gritar todo lo que quieran, los peces poligonales seguro que no se van a asustar.



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME

La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?

Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?

Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?

Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.

Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)

Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)

Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)

Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)

Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ______________________

Apellidos: ______________________

Dirección: ______________________

Población: ______________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ______________________

Telefono: ______________________

Email: ______________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia

GLOBAL GAME



Edición Oficial Española PlayStation Básico





PlayStation Power



PC FORMAT





Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle Jose Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcala 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colon ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcala Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

EL MES QUE VIENE

EL TERROR LLEGA A *PSMag*

DINO CRISIS
¡HUYE TÚ QUE PUEDES! LOS DINOSAURIOS ESTÁN SUELTOS Y VAN A POR TI. ¡TEN CORAZÓN: SALVA A TU PLAY Y... ¡CORRE!

Y ADEMÁS...

- REVIEW DE METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS
- TODO SOBRE FIFA 2000 Y UNREAL.
- TRUCOS DEL ESCALOFRIANTE SILENT HILL.

Y ADEMÁS...



EN EL CD: QUAKE II (JUGABLE), DINO CRISIS (JUGABLE), F1 '99 (JUGABLE), METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS (JUGABLE), ESTO ES FÚTBOL (JUGABLE), 40 WINKS (JUGABLE), SOUL REAVER (JUGABLE), DESTREGA (JUGABLE), KINGSLEY (JUGABLE), FINAL FANTASY VIII (VÍDEO), EXPEDIENTE X (VÍDEO),Y MÁS.

NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios.



Si está interesado en anunciarse en esta sección, sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos

Madrid 91 417 04 83
Barcelona 93 254 12 50

¡Suscríbete!

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

PlayStation Magazine
Edición Oficial Española

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

¡Cinco estupendos lotes de un billetero y una camiseta de *Final Fantasy VIII*! Esto es la *Final Fantasy* obsesión. Seguro que con pasarte el día jugando no tienes bastante. Necesitas más ¿verdad? ¡Pues ahí van dos regalillos!



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

PlayStation

PERIFÉRICOS



www.centromail.es

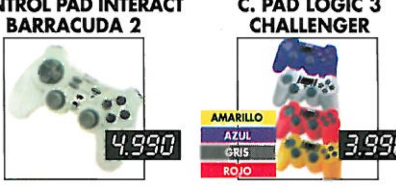
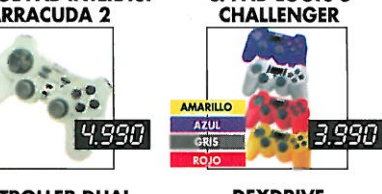


PLAYSTATION DUAL SHOCK 19.900

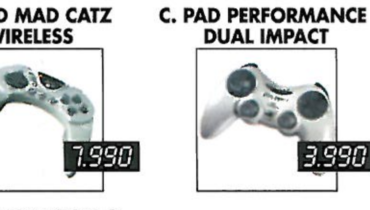
PLAYSTATION + RF ADAPTER 20.900

¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

- **CABLE EURO-AV (RGB)** 5.700
- **CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3** 1.290
- **CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR)** 1.290
- **CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2** 4.990
- **C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER** (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO) 3.990



- **C. PAD MAD CATZ WIRELESS** 7.990
- **C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT** 3.990
- **CONTROLLER** 2.100
- **CONTROLLER DUAL SHOCK** (GRIS, AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE) 4.500
- **DEXDRIVE INTERACT** 5.900






- **JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR** 6.990
- **LINK CABLE** 3.500
- **LINK CABLE LOGIC 3** 1.490
- **MALETIN CONSOLE CASE** 3.200
- **MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3** 4.990






- **MALETIN JUEGOS CD CASE** 2.100
- **MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB** (GRIS, AZUL, ROJA, AMARILLA) 2.490
- **MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB** (GRIS) 3.990
- **MEMORY CARD SONY** (BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS) 2.100
- **MOUSE (RATÓN)** 4.200





- **MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3** 5.990
- **MULTI TAP** 4.900
- **PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)** 4.900
- **PISTOLA G-CON 45** 6.990
- **PISTOLA LOGIC 3 PREDATOR 2** (GOLD, SILVER) 8.990







- **PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2** 6.990
- **RF ADAPTER PERFORMANCE** 1.990
- **RFU ADAPTOR (VERSION 2)** 3.500
- **VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM** 19.990
- **VOLANTE GUILLEMOT RACE STATION SHOCK 2** 8.990






- **VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL** 9.990
- **VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL** 10.990
- **VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1** 7.990
- **V. MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL** 9.990
- **VOLANTE THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO** 10.990

IVA INCLUIDO

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
○ Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
○ • C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
○ • C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
○ Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
○ Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
○ Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
○ Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
○ • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
○ • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
BARCELONA
Barcelona
○ • C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
○ • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
○ • C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
○ Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
○ Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
○ Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
CÁDIZ
○ Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
○ Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
○ Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
○ Figueres C/ Moreria, 10 ✆972 675 256
○ Palamós C/ Enric Vincke, s/n ✆972 601 665
GRANADA
○ Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
○ San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
○ Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
○ Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
○ Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
○ • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
○ • C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218
LEÓN
○ Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
○ • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
○ • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
○ • C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
○ • C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
○ • C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
○ Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
○ Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
○ Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
○ Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
○ Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
○ Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
○ Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
○ Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
○ Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
○ Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
○ Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
○ Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
○ Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
○ Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
○ Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
○ • C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
○ • C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
○ Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945 NUEVO CENTRO
VALENCIA
Valencia
○ • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
○ • C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
○ Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
○ Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
○ Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
○ • C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
○ • C/ Cádiz, 14 ✆ 976 218 271

pedidos por teléfono



pedidos por internet



○ TIENDAS CON SERVICIO DE CAMBIO Y ALQUILER



Ven a co

OFERTAS

Juego	Precio
ABE'S ODDYSEE	3.990
ACTUA SOCCER	3.490
ADIDAS POWER SOCCER	3.490
AIR COMBAT	3.490
ALIEN TRILOGY	3.990
APOCALYPSE	4.990
BATMAN & ROBIN	3.990
BUST-A-MOVE 2	3.990
COLIN MCRAE RALLY	4.990
COMMAND & CONQUER	3.990
COMMAND & CONQUER RED ALERT	3.990
CONSTRUCTOR	3.990
COOL BOARDERS 2	3.490
CRASH BANDICOOT	3.490
CRASH BANDICOOT 2	3.490
CROC	3.990
DESTRUCTION DERBY	3.490
DESTRUCTION DERBY 2	3.490
DOOM	3.990
EL MUNDO PERDIDO	3.990
FANTASTIC FOUR	3.990
FINAL FANTASY VII	3.490
FORMULA 1	3.490
FORMULA 1 '97	3.490
G-POLICE	3.490
GRAN TURISMO	3.490
GRAND THEFT AUTO	4.990
HEART OF DARKNESS	4.990
HERCULES	3.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	3.890
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	3.890
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	3.990
LOADED	3.490
MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE	3.990
MEDIEVIL	3.490
MICKEY'S WILD ADVENTURE	3.490
MICRO MACHINES V3	4.490
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2	4.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY	3.990
MOTO RACER	3.990
PANDEMONIUM	3.490
POCKET FIGHTER	2.990
PORSCHE CHALLENGE	3.490
RAYMAN	3.290
RESIDENT EVIL	3.990
RESIDENT EVIL 2	4.490
RIDGE RACER	3.490
RIDGE RACER REVOLUTION	3.490
ROAD RASH	3.990
SOUL BLADE	3.490
SOVIET STRIKE	3.990
SPACE JAM	3.990
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	3.990
SUPER CROSS '98	3.990
TANK RACER	1.990
TEKKEN	3.490
TEKKEN 2	3.490
TEKKEN 3	3.490
TENCHU STEALTH ASSASSINS	4.990
TIME CRISIS	3.490
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	4.990
TOMB RAIDER	4.990
TOMB RAIDER II	4.990
TOSHINDEN	3.490
TRUE PINBALL	3.990
V-RALLY	4.990
WIPE OUT	3.490
WIPE OUT 2097	3.490
WORMS	3.990
WWF WARZONE	3.990



































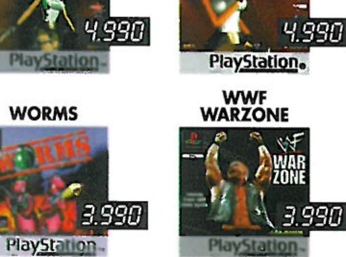















TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS. BALEARES 1.000 PTAS.






www.centromail.es

NOVEDADES








































Juego	Precio
ACTION MAN	8.490
AMERZONE	CONS.
APE ESCAPE (REQUIERE DUAL SHOCK)	7.990
CAPCOM GENERATIONS	7.490
CARMAGEDDON (RED BLOOD)	7.990
CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING	8.490
CENTIPEDE	8.490
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	8.490
CHESSMASTER II	8.490
CROC 2	7.490
DEMOLITION RACER	7.490
DESTREGA	6.990
DINO CRISIS	8.490
DRIVER	8.490
EGYPT 1156 B.C.	7.490
ESTO ES FUTBOL	7.990
FIFA 2000	7.490
FIGHTING FORCE 2	8.490
FINAL FANTASY VIII	8.990
FISHERMAN'S BAIT	7.990
FORMULA 1 '99	7.990
G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE	6.990
GTA 2	8.490
GUNGAGE	7.990
HOT WHEELS	7.490
KINGSLEY'S WILD ADVENTURE	6.990
KURUSHI FINAL	6.990
LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER	8.490
LEGEND OF KARTIA	7.990
LOS PITUFOS	7.490
MADDEN NFL 2000	7.490
MASTER OF MONSTERS	7.490
METAL GEAR SOLID	8.990
MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE	7.490
MISSION IMPOSSIBLE	7.990
MULAN AVENTURA INTERACTIVA	6.990
NBA LIVE 2000	7.490
NBA PRO '99	7.990
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	8.490
PAC-MAN WORLD	CONS.
POINT BLANK 2	6.990
PONG	8.490
POP N'POP	7.490
PRINCE NASEEM BOXING	8.490
QUAKE II	8.490
R/C STUNT COPTER	7.490
RAILROAD TYCOON II	CONS.
RAINBOW SIX	8.490
RE-VOLT	7.490
READY 2 RUMBLE BOXING	7.990
RUGRATS: LA BÚSQUEDA DE REPTAR	8.490
SHADOWMAN	7.490
SILENT HILL	8.990
SLED STORM	7.490
SOUTH PARK	7.490
SPEED FREAKS	7.990
STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA	7.490
SYPHON FILTER	7.990
TARZAN	7.990
THE GUARDIAN OF DARKNESS	7.490
THE X-FILES	7.990
TIME CRISIS + PISTOLA G-CON 45	7.990
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION	8.490
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	8.490
UEFA STRIKER	7.490
V-RALLY 2	8.490
VERSALLES	7.490
WIP3OUT	7.990
WORMS ARMAGEDDON	8.490
WORMS PINBALL	6.990

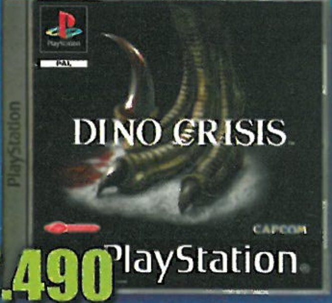
CORRE A TU TIENDA GAMEShop A COMPRAR
TU VÍDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 507 269



GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

DINO CRISIS


7.490

ESTO ES FUTBOL



7.990

EXPENDABLE


7.990

3,60

7.490

ABE'S EXODUS

8.490

ASTERIX

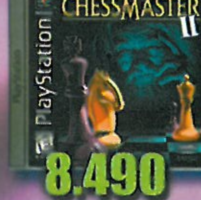

7.490

BICHOS
7.990

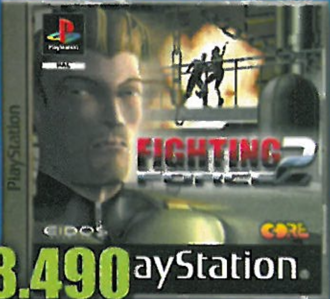


COOLBOARDERS3


7.990

CHESSMASTER2


8.490

FIGHTING FORCE 2


8.490

FINAL FANTASY VIII


8.990

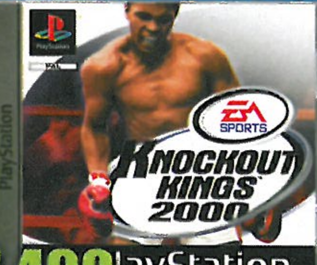
FORMULA ONE 99
7.990

GEX


8.490

HARDEDGE


7.490

KNOCKOUT 2000


7.490

MISSION:IMPOSSIBLE

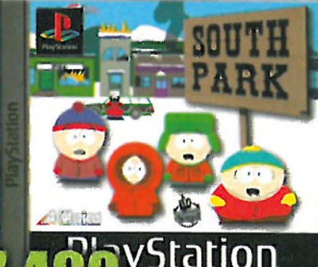

7.490

NBA LIVE 2000
7.490

MEDIEVIL


7.990

METAL GEAR SOLID
8.490

SOUTH PARK


7.490

STAR WARS EPISODE I


7.490

SUPERCROSS 2000
7.490

RUGRATS

8.490

SHADOW MAN
7.990

TOMB RIDER


8.490

UEFA STRIKER


7.490

WWW MAYHEM
7.490

S.F. ALPHA 3

7.490

TEKKEN 3


7.990

SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)

GameSHOP

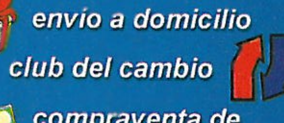
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GAMEShop A COMPRAR TU VÍDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:



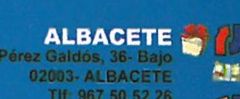
967 507 269

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS



envio a domicilio

club del cambio



compraventa de juegos usados

PlayStation

- ACTUA ICE HOCKEY — 7.490
- ALL STAR TENNIS 99 — 7.490
- APE ESCAPE — 7.990
- C&C RETALIATION — 7.490
- CARMAGEDON — 7.490
- CIVILIZATION2 — 8.490
- DARKSTALKERS3 — 7.490
- DRIVER — 8.490
- EXPEDIENTE X — 7.990
- I.S.SOCCER 98 — 8.490
- KENSEI — 7.490
- KINGSLEY — 7.490
- QUAKE II — 8.490
- RESIDENT EVIL 2 — 7.490
- RIDGE RACER TYPE4 — 7.990
- SILENT HILL — 8.490
- SOUL REAVER — 8.490
- TAI-FU — 8.490
- TOMB RAIDER III — 8.490
- UEFA CHAMPIONS LEAGUE — 7.490
- XENA — 7.490



FIFA 2000 +1 CAMISETA — 7.490

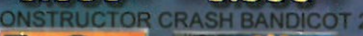




007 — 7.490







PLATINUM

- GRAN TURISMO — 3.490
- FINAL FANTASY VII — 3.490
- BATMAN & ROBIN — 3.990
- BLOODY ROAR — 3.990
- CONSTRUCTOR — 3.990
- CRASH BANDICOT 2 — 3.490
- FORMULA1 97 — 3.490
- RAYMAN — 3.990
- RESIDENT EVIL — 3.990
- RIVAL SCHOOL — 3.990
- SOUL BLADE — 3.490
- SUPERCROSS 98 — 3.990

























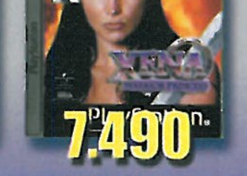












SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)

ALBACETE
Pérez Galdós, 36- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf: 967 50 52 26

ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA

ALBACETE
HELLÍN
PRÓXIMA APERTURA

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206- Alicante
Tlf: 96 666 05 53

ALICANTE
NUEVA APERTURA
Virgen de los Desamparados,76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12-Loc. 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 814 38 99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00

GIRONA
Rutlla, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34

LLEIDA
Unio, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28

MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30600-Murcia
Tlf: 968 40 71 46

SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIAN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 29 49

TARRRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75

si tienes una tienda, o piensas abrirla, infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al teléfono:

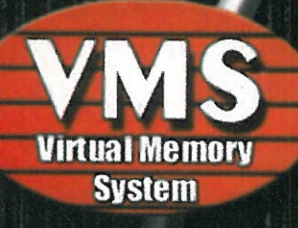
967 505 226

XPLORER FX

EL ÚLTIMO SISTEMA DE CARTUCHO DE TRUCOS
PARA PLAYSTATION™



CINE-FX



BLAZE

ARDISTEL S.L.

ABRE TODAS LAS POSIBILIDADES PARA TUS JUEGOS....

BLAZE
VIDEO GAME ACCESSORIES

ABRE TODAS LAS POSIBILIDADES PARA TUS JUEGOS ..

EL ÚNICO CARTUCHO DE TRUCOS COMPATIBLE CON LOS CÓDIGOS
DE XPLORER, ACTION REPLAY, EQUALIZER Y GAMESHARK . Y ADEMÁS CON PARTIDAS



TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TLF.: 952 36 32 37



http://www.divertienda.com

ALICANTE 965986325	ALICANTE Pintor Lorenzo Casanova,15-17 Bajo
ALICANTE 966662323	ELCHE Vicente Blasco Ibáñez,75
BARCELONA 937883556	TERRASSA Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO 944734715	SANTUTXU Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ 956768946	LA LÍNEA Clavel, 43
CARTAGENA 968121678	CARTAGENA Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL 926506604	TOMELLOSO Pintor López Torres, 19
GIRONA 972506605	FIGUERAS Sant Pau, 54 Bajo (NUEVA APERTURA)
GRANADA 958294007	GRANADA Emperatriz Eugenia, 24
JAÉN 953744411	BAEZA Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO 941221008	LOGROÑO Huesca, 36
MADRID 918893890	ALCALÁ DE HENARES Marqués de Alonso Martínez, 9
GUADALAJARA 949264609	AZUQUECA DE HENARES Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952440671	ARROYO DE LA MIEL Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA 952507686	Velez Málaga AXARQUÍA Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697	CASABLANCA Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952355406	EL TORCAL José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952297500	FRANJU Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574	FUENGIROLA Juan Gómez Juanito, 11
MÁLAGA 952187088	RONDA Jose Maria Castelló, s/n (NUEVO TELÉFONO)
PAMPLONA 948172074	PAMPLONA Sancho Ramirez, 15
SEVILLA 954386802	SEVILLA Plz. San Antonio de Padua, 7
VALENCIA 962400468	ALZIRA Avda. Del Parque, 27



ENVÍO DE PEDIDOS POR UPS A DOMICILIO.
TELECOMPRA : 952 36 42 22

Gastos de Envío:
Península: 750 Ptas.
Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.

Dame pases ajustados,
regates increibles,
asistencias de gol.

Dame entradas duras,
remates imparables,
paradas de ovación.

Dame voleas imposibles,
goles decisivos,
gritos de emoción.

Dame espectáculo,
dame fútbol,
dame FIFA.

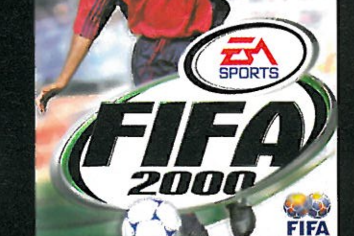












START GAMES



COMPRA - VENTA Y CAMBIO

DE CONSOLAS, VIDEOJUEGOS, CD´S DE MÚSICA Y PELÍCULAS EN DVD

ENVÍOS EN 24 HRS RECOGIDA GRATUITA EN TODA ESPAÑA -

PlayStation DUAL SHOCK 19.900

CAMBIO DE JUEGOS X 1.000 PTS N-64 - PSX - SATURN

PEDIDOS **TLF 96.539.34.75**

TELÉFONO DE CAMBIOS 639.90.16.16







E-MAIL JJSAN@ARRAKIS.ES

DISTRIBUCIÓN A TIENDAS TLF 670595965

REPARAMOS TODO TIPO DE CD´S Y DVD RAYADOS











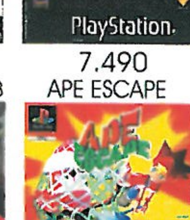
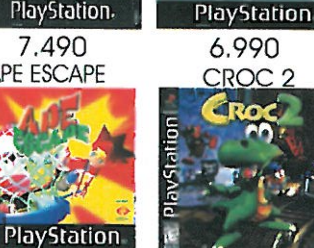
DUAL SHOCK COMPATIBLE	3490
DUAL SHOCK SONY	4.500
ACTION REPLAY TRUCOS	3.990
MEMORY CARD	2.100
CONTROLLER	2.100
MEMORY CARD COMPATIBLE	1.490
VOLANTE MAD CATZ CON VIBRACIÓN	9.990
FINAL FANTASY VIII	8.490
RFU ADAPTADOR CABLE ANTENA	1.990
RFU SONY	3.490
CABLE RGB STEREO	1.990








SHADOWMAN	7.490
BICHOS	7.490
SYPHON FILTER	7.490
RUGRATS	7.990
METAL GEAR SOLID	7.990
FIFA 99	6.990
EXPEDIENTE X	7.490
UEFA	6.990
CARMAGEDDON	7.490

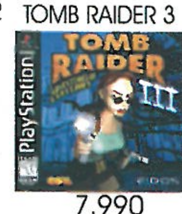




V-RALLY 2	8.490
COLIN McRAE	4.990
DRIVER	7.990
CIVILIZATION II	7.990
COOL BOARDERS 3	6.990
CRASH BANDICCOT 3	6.990
APE ESCAPE	7.490
CROC 2	7.490
MONKEY HERO	6.990








SOUL REAVER	7.990
RETALIATION	6.990
RESIDENT EVIL 2	4.490
CASTROL HONDA	7.990
BUGS BUNNY	7.990
SILENT HILL	8.490
TOURING CARS 2	7.990
TOMB RAIDER 3	7.990
EXODDUS	7.990









MOTO RACER 2	6.990
TEKKEN 3	3.490
ASTERIX	6.990
NEED FOR SPEED 4	7.990
DARK STALKER 3	7.490
LUCKY LUKE	7.490
UEFA STRIKER	7.490
GEX 3D GECKO	7.990
BLOODY ROAR 2	7.490









MICKEY WILD ADV	3.490
TOMB RAIDER	4.490
ISS PRO	3.490
ABE´S ODDYSEE	3.990
ALIEN TRILOGY	3.990
TOMB RAIDER II	4.990
HERCULES	3.490
GRAN TURISMO	3.490
FINAL FANTASYVII	3.490

TUS TIENDAS START GAMES EN:

JUAN CARLOS I, 47
JUNTO PLZA CASTELAR
ELDA (ALICANTE)

PLAZA SAN ANTONIO,5
FRENTE GASOLINERA
ALICANTE

POR TRASLADO NUEVA
APERTURA EN NOVIEMBRE
ELCHE (ALICANTE)

ENTENZA,22
tlf-96.5525104
ALCOY(ALICANTE)

FAX 965389189

EN ELDA GAME BANK MAQUINA DE ALQUILER LAS 24 HORAS. VIDEOJUEGOS, PELÍCULAS EN DVD Y CD´S DE MÚSICA

MUNDO GAMES



¡¡MIRA QUE PRECIOS!!

NUESTRAS TIENDAS







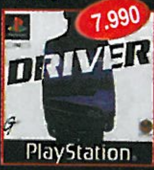






















MEMORY CARD SONY 1.990







¡¡¡PROMOCION DE NOVIEMBRE!!!






ZARAGOZA
Avd. Valencia 27
(976 392 178)



LAS PALMAS
Juana de Arco 2
(928 231 306)



VILANOVA I GELTRU (BARCELONA)
Avd. del Garraf 22



GERONA (La Junquera)
P.Ind. Villena "El Cervol"
(972 55 42 76)



MADRID
Avda. Mediterráneo 4
(91 551 00 04)



MADRID
Vital Aza 48
(91 408 95 57)



MADRID
Andrés Mellado 61
(91 544 38 43)



PAMPLONA
Padre Barrace 5 Bº
(948 26 93 91)

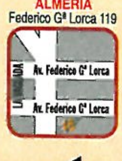
CALAHORRA
Paseo Mercadal 4
(941 13 01 10)

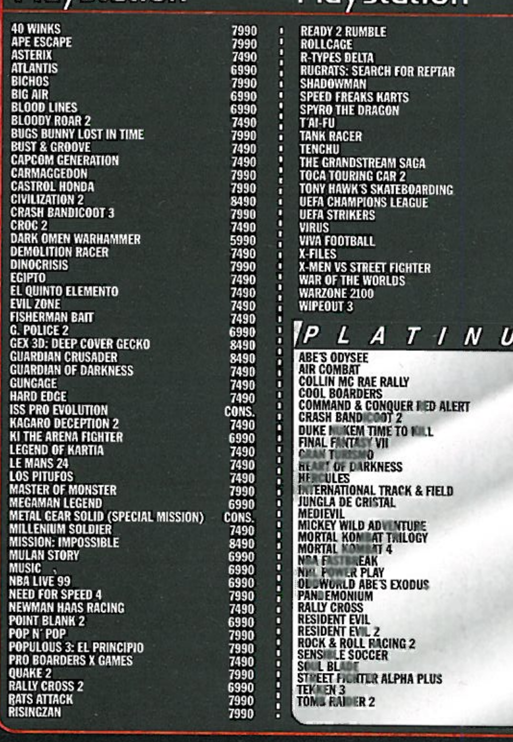
VALENCIA
Barraca 39
(96 367 32 84)

PLASENCIA
Sor Valentina Mirón 5
(927 41 11 41)

RONDA
Av. Málaga (Edi. Redondo)
(95 219 00 64)

ALMERÍA
Federico Gª Lorca 119





PlayStation

40 WINKS	7990
APE ESCAPE	7990
ASTERIX	7490
ATLANTIS	6990
BICHOS	7990
BIG AIR	6990
BLOOD LINES	6990
BLOODY ROAR 2	7490
BUGS BUNNY LOST IN TIME	7990
BUST & GROOVE	7490
CAPCOM GENERATION	7490
CARMAGGEDON	7990
CASTROL HONDA	7990
CIVILIZATION 2	8490
CRASH BANDICOOT 3	7990
CROC 2	7490
DARK OMEN WARHAMMER	5990
DEMOLITION RACER	7490
DINOCRISIS	7990
EGIPTO	7490
EL QUINTO ELEMENTO	7490
EVIL ZONE	7490
FISHERMAN BAIT	7490
G. POLICE 2	6990
GEX 3D: DEEP COVER GECKO	8490
GUARDIAN CRUSADER	8490
GUARDIAN OF DARKNESS	7490
GUNGAGE	7490
HARD EDGE	7490
ISS PRO EVOLUTION	CONS.
KAGARO DECEPTION 2	7490
KI THE ARENA FIGHTER	6990
LEGEND OF KARTIA	7490
LE MANS 24	7490
LOS PITUFOS	7490
MASTER OF MONSTER	7990
MEGAMAN LEGEND	6990
METAL GEAR SOLID (SPECIAL MISSION)	CONS.
MILLENIUM SOLDIER	7490
MISSION: IMPOSSIBLE	8490
MULAN STORY	6990
MUSIC	6990
NBA LIVE 99	6990
NEED FOR SPEED 4	7990
NEWMAN HAAS RACING	7490
POINT BLANK 2	6990
POP N' POP	7990
POPULOUS 3: EL PRINCIPIO	7990
PRO BOARDERS X GAMES	7490
QUAKE 2	7990
RALLY CROSS 2	6990
RATS ATTACK	7990
RISINGZAN	7990

PlayStation

READY 2 RUMBLE	8490
ROLLCAGE	7490
R-TYPES DELTA	6990
RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR	7990
SHADOWMAN	7490
SPEED FREAKS KARTS	7490
SPYRO THE DRAGON	7490
T'AI-FU	7990
TANK RACER	7490
TENCHU	7990
THE GRANDSTREAM SAGA	6990
TOCA TOURING CAR 2	7490
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	8490
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	7490
UEFA STRIKERS	7990
VIRUS	7490
VIVA FOOTBALL	6990
X-FILES	7990
X-MEN VS STREET FIGHTER	7490
WAR OF THE WORLDS	7990
WARZONE 2100	8490
WIPEOUT 3	7990

PLATINUM

ABE'S ODYSEE	3990
AIR COMBAT	3990
COLLIN MC RAE RALLY	4990
COOL BOARDERS	3990
COMMAND & CONQUER RED ALERT	3990
CRASH BANDICOOT 2	3990
DUKE NUKEM TIME TO KILL	4990
FINAL FANTASY VII	3990
GRAN TURISMO	4990
HEART OF DARKNESS	4990
HERCULES	3990
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	3990
JUNGLA DE CRISTAL	3990
MEDIEVIL	3490
MICKEY WILD ADVENTURE	3990
MORTAL KOMBAT TRILOGY	4990
MORTAL KOMBAT 4	3990
NBA FASTBREAK	4990
NHL POWER PLAY	4990
ODDWORLD ABE'S EXODUS	4990
PANDEMONIUM	3990
RALLY CROSS	3990
RESIDENT EVIL	3990
RESIDENT EVIL 2	4490
ROCK & ROLL RACING 2	3990
SENSIBLE SOCCER	3490
SOUL BLADE	3490
STREET FIGHTER ALPHA PLUS	3990
TEKKEN 3	3490
TOMB RAIDER 2	4990

GAME BOY

ADAM'S FAMILY	2490
ASTERIX & OBELIX	3990
BATMAN 2	2990
BUBBLE BOBBLE 2	3490
BUST&MOVE 2	3990
F1 RACE	2890
FLINSTONES 2	3490
INDIANA JONES	3490
JUNGLE BOOK	3490
LA SIRENITA	3990
LOS PITUFOS 2	4490
LUCKY LUCKE	4990
MORTAL KOMBAT 2	3490
MORTAL KOMBAT 3	3990
NBA JAM	2990
NBA ALL STARS	2990
NIGEL MANSELL	2990
NINJA TURTLES 3	3490
PEQUEÑOS GUERREROS	4490
POPEYE 2	2990
STREET FIGHTER 2	3990
TARZAN	2990
THE SIMPSONS	3990
TINY TOON 2	2990
TINY TOON 3	2990
TOM&JERRY	3490
WINTER OLYMPIC	3490

COLOR

ASTERIX	5490
BICHOS	5490
BUG'S BUNNY CRAZY CASTLE	4490
CARROT CRAZY	3990
FROGGER	4490
GEX GECKO	5990
G&W GALLERY 2 (MARIO 6)	4490
LUCKY LUCKE	5490
MARIO BROS DX	5490
MEN IN BLACK	5990
MOONPATROL	4490
MONTEZUMA	4490
MORTAL KOMBAT 4	4990
NBA IN THE ZONE	4990
NBA JAM 99	4490
PITFALL	5990
POCKET BOMBERMAN	4490
POWER QUEST	4990
PRINCE OF PERSIA	4990
QUEST FOR CAMELOT	4990
RAMPAGE WORLD TOUR	4490
RUGRATS THE MOVIE	4990
SYLVESTER & TWEETY (PIOLIN)	4490
SUPER BREAKOUT	4990
TOP GEAR RALLY	6490
TUROK 2	5490
V-RALLY	5490
WARIO LAND	5990
ZELDA	4990

CONSOLAS

GAME BOY COLOR + JUEGO	14990
GAME BOY POCKET + JUEGO	10990
GAMEBOY COLOR	11490
PLAY+2ºMANDO+MEMORY	22490
PLAY+2ºMANDO+MEMO. + JUEGO	CONS.

ACCESORIOS

PSX EXTENSION CABLE XTREME	990
PSX MEMORY CARD 8MB XTREME	3990
PSX MEMORY CARD 1MB SONY	1990
PSX LINK CABLE XTREME	1490
PSX MULTITAP	3990
PSX TIME PISTOL	3990
PSX DOMINUM JOYPAD	1690
ACTION REPLAY: MEMORY +SCAPAL+ TRUCOS PSX	3990
DUAL SHOCK SONY	4390
DUAL SHOCK MAD CATZ	4190
ADAPTADOR GAMEBOY COLOR/POCKET	1290
RECAMBIO PANTALLA GAMEBOY COLOR	1290



CAMPEONATO TEKKEN 3

20 NOV. 11:00 a.m

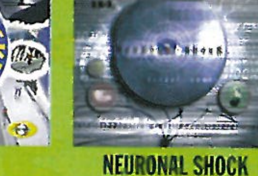
¡¡Inscríbete!!
en todas nuestras tiendas
PREMIOS A LOS CAMPEONES

PEDIDOS TELEFÓNICOS: *(Pago Contrareembolso).* **URGENTE**: 750pts. **NORMAL**: 450pts.
Pedidos inferiores a 3.000 pts. el coste del envío será de 1.000 pts.

Recorta el cupón y envíalo a MUNDOGAMES. Av. Mediterráneo 4, 28007 (Madrid)

NOMBRE Y APELLIDOS: .... DIRECCION: ....
.... POBLACION: .... PROVINCIA: ....
CP: .... TEL: .... CONSOLA: ....
Título 1: ____________ (ptas) Título 2: ____________ (ptas)
Título 3: ____________ (ptas) ☐ CORREO ☐ AGENCIA

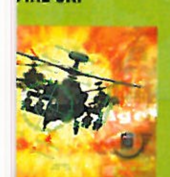


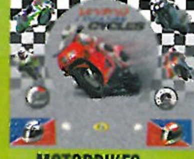






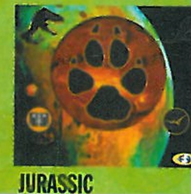
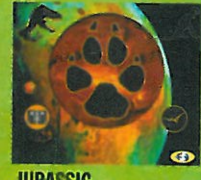













Las genuinas pegatinas MEGASTICK están fabricadas en plástico semi-rígido de PVC brillante de alta calidad. Son removibles, intercambiables y coleccionables. Tenemos muchos más modelos. ¡¡COLECCIÓNALOS!!
Distribuido por 3G GAMES.

Artículo patentado y registrado por 3G GAMES.



M·G·K
Llegan los MONSTRUOS
96 571 80 79
www.mgk.es
ESTO ES FUTBOL
¿TE LO VAS A PERDER?
FF VIII
EL REY DEL ROL SE SUPERA A SI MISMO
UNA MARAVILLA DE JUEGO
FIFA 2000
EL DEPORTE REY
RUMBO AL NUEVO MILENIO
DINO CRISIS
TERROR JURASICO
MGK TE REGALA UNA MEMORY CARD
OFERTA LIMITADA
11.990 Ptas.
PHANTOM DRIVE™
El volante más realista del mercado con vibración, analógico, palanca de cambios, pedales, compatible PSX/N64, etc...
¡UNETE AL CLUB!
GRATIS
CON TU PRIMERA COMPRA...
ADEMAS DE UN
REGALO MGK!
Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades.
PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
M·G·K
TE LO PONE FACIL!
Línea Atención Franquicias:
965 71 71 27
Consigue el NUEVO CATALOGO MGK
con mas de 40 páginas a todo color
Recojelo en tu tienda mas cercana
o pidelo al número: 965 718 079
Descubre tu tienda MGK mas cercana
ALICANTE
¡NUEVA!
• ALICANTE: C/. Jaime Segarra, 22 - Tel. 965 91 62 86
• TORREVIEJA: Pza. M. Hernández, 2 ~ Tel. 965 70 49 83
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D ~ Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BALEARES
• IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 ~ Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 ~ Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 ~ Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. de la Vera, 19-21 Tel. 927 42 54 80
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 ~ Tel. 926 54 08 27
CORDOBA
• Avda. Jesus Rescatado, 2 ~ Tel. 957 76 46 12
GRANADA
• Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. S. Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 ~ Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 982 41 00 69
MURCIA
• C/. Pux Marina, 2 Bajo ~ Tel. 968 22 26 19
• Pza. Cruz Roja, 3 ~ Tel. 968 22 37 74
CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo ~ Tel. 968 52 52 67
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real ~ Tel. 942 26 25 95
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
SEVILLA
• ECIJA: C/. Arroyo, 9 ~ Tel. 954 83 03 05
TARRAGONA
• C/. Mallorca, 37 bajo dcha. ~ Tel. 977 25 29 06
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n ~ Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. Portalada, 2 ~ Tel. 944 83 27 16



GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
PlayStation
CORRE A TU TIENDA GAMEShop A COMPRAR TU VÍDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 507 269
BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
envío a domicilio
club del cambio
compraventa de juegos usados
PLAYSTATION+DUAL SHOCK +I MANDO+MEMORY CARD IMB +DISCO DEMO
22.990
PLAYSTATION+DUAL SHOCK+DISCO DEMO
19.900
PLAYSTATION+DUAL SHOCK +DUO SHOCK PLUS +MEMORY CARD IMB +DISCO DEMO
23.990
SCREENBEAT SOUND STATION
12.490
VOLANTE TOPDRIVE2
10.490
VOLANTE MAD KATZ DUO SHOCK
11.990
VOLANTE SPEEDSTER
12.490
VOLANTE DUAL FORCE
12.490
PISTOLA ASSASSIN
8.990
PISTOLA AVENGER PRO
8.990
PACK PERIFÉRICOS
4.990
CD CASE
2.500
DUAL SHOCK
4.500
CONTROL PAD
2.100
DUO SHOCK
3.990
ROJO
TRANSPARENTE
AMARILLO
VERDE
AZUL
NEGRO
DEVASTATOR
3.990
GAMES STATION
5.900
MEMORY CARD BLAZE
1.790
MEMORY CARD SONY
2.100
NEGRA
ROJA
BLANCA
TRANSPARENTE
GRANATE
AMARILLA
AZUL
VERDE
GRIS OSCURO
NARANJA
SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)
24H
ALBACETE
Pérez Galdós, 36- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf: 967 50 52 26
ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA
ALBACETE
HELLÍN
PRÓXIMA APERTURA
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206- Alicante
Tlf: 96 666 05 53
ALICANTE
NUEVA APERTURA
Virgen de los Desamparados,76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01
BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12-Loc. 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 814 38 99
CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00
GIRONA
Rutlla, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34
LLEIDA
Unio, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28
MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30600-Murcia
Tlf: 968 40 71 46
SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIAN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 29 49
TARRRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75
si tienes una tienda, o piensas abrirla, infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al teléfono:
967 505 226